Vol.101

PSソフトも動く！「次世代PS」来年3月までに発売!!

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1999年3月26日発行（隔週金曜日発行）第5巻第8号通巻97号

電撃プレイステーション PlayStation

1999 3/26

定価490YEN



サガ フロンティアII
デビルサマナー ソウルハッカーズ
スーパーロボット大戦 コンプリートボックス
レーシング ラグーン
ウンジャマ・ラミー

攻略Station
チョコボ レーシング ～幻界へのロード～
ファイナルファンタジー コレクション
幻想水滸伝II
フェイバリットディア
モンスターファーム2
etc.

ファイナルファンタジーVIII

キミのキャラが最強に！ おもしろ簡単ジャンクションシステム講座



T1124484030496

電撃PlayStation Vol.101
平成8年2月27日第三種郵便物認可 1999年3月26日発行（隔週金曜日発行）第5巻第8号通巻97号
発行人／塚田正晃 編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101-8305東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 角川書店 〒102-8177東京都千代田区富士見2-13-3 TEL.03(3238)8605／営業
定価490円 本体467円

印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌24484-3／26

Vol.101 PSソフトも動く！「次世代PS」来年3月までに発売!!

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1999年3月26日発行（隔週金曜日発行）第5巻第8号通巻97号

電撃プレイステーション PlayStation

1999 3/26

定価490YEN



サガ フロンティアII
デビルサマナー ソウルハッカーズ
スーパーロボット大戦 コンプリートボックス
レーシング ラグーン
ウンジャマ・ラミー

攻略Station

チョコボ レーシング ～幻界へのロード～
ファイナルファンタジー コレクション
幻想水滸伝II
フェイバリットディア
モンスターファーム2
etc.

ファイナルファンタジーVIII

キミのキャラが最強に！ おもしろ簡単ジャンクションシステム講座

発行：メディアワークス



PlayStation
" " マークおよび "PlayStation" は、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
許さん！
実名使用を許したからには、つまらんゲームじゃ許さない。
※写真左から、藤澤和雄調教師、岡部幸雄騎手、吉田豊騎手、大久保洋吉調教師。
バンダイゲームステーション 03-3847-5090 [受付時間 月～金曜日（除く祝日）10～16時] ●電話番号はよく確かめて、おまちがえのないようにしてください。
"登場全38騎手直筆サイン入り〈ステッキ〉プレゼント" キャンペーン
ミリオンクラシックに登場する38名の実名騎手の、



岡部幸雄、吉田豊をはじめ、騎手38名、
藤澤和雄、大久保洋吉をはじめ、調教師
12名、タイキシャトル、シーキングザパール
など競走馬1,000頭以上が実名で登場。
3月18日発売予定 CD2枚組 ¥6,800(税別)
競走馬育成シミュレーション
本物はここに在る…。
ミリオンクラシック
MILLION CLASSIC
BANDAI
株式会社バンダイ
エレクトロニクス事業部
東京都台東区蔵前2-6-4
マスダヤビル3F 〒111-0051
BANDAI
●東京23区以外の方は、市外局番(03)をお忘れなく!●受付時間外の電話はおさけください。バンダイの最新情報にアクセス! バンダイホームページアドレス http://www.bandai.co.jp/


"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
バスランディングを120%楽しむ、プレイステーション初、
釣りゲー専用コントローラ「つりコン」(別売)。
ふって
「つりコン」振って、狙ったポイントに正確にキャスティング。
ふるえて
獲物がヒットすると、「つりコン」がブルブル震えます。
あわせて
タイミングを逃さず、「つりコン」をしゃくり上げて合わせよう。
巻き上げる
ラインブレイクに注意しながらリールを巻きとり、遂にランディング。
お待たせしました!
好評発売中
品切れのためご迷惑をおかけしました。
つりコン
釣りゲーム専用コントローラ
つりコン
標準価格¥5,980(税抜)
"つりコン"は株式会社アスキーの商標です。


PlayStation
フィ～ッシュ！
振って、震えて、巻き上げる。
釣りゲー専用コントローラ「つりコン」(別売)で、
ランカーサイズを釣り上げろ！
超リアルだから、超たのしい。
これが、
究極のバスフィッシングゲーム。
「バスランディング」は、バスフィッシングの魅力のすべてが楽しめる本格釣りゲーム。バスの生態はもちろん、天候、気温、水温などの環境がリアルにシミュレートされた湖を、バスボートで自由に移動し、150種類以上のタックルを駆使してバスをゲット。さらに別売の専用コントローラで、キャストやヒット、ファイトを体感すれば、バス釣り気分は絶好調。まさに腕がスカッとする、バス釣りゲームの決定版だ。
大ヒット
好評発売中
プレイステーション用ソフト
バスランディング
標準価格¥6,800(税抜)
DUAL SHOCK 対応
BASS LANDING
ASCII
©1999 ASCII Corp.
●150種類以上のタックルを自在に駆使
TACKLE BOX
Setting
Exit
●超リアルにバスフィッシングをシミュレート
●バトルを完全再現。驚きの美麗リプレイ
Replay
http://www.ascii.co.jp/et/
ASCII
〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10 株式会社アスキー


感情と遊ぼう。
にせナミダ。
喜怒哀楽ゲーム
élan
communicate simulation
TOKYO GAME SHOW '99 SPRING


PlayStation
装甲騎兵
ボトムズ
ライトニングスラッシュ
Lightning Slash™
カスタマイズ=∞（無限大）!!
大河原邦男氏デザインの新A.T.「スラッシュドッグ」を含めA.T.は22機種、戦闘ヘリやミサイルカーも登場！オリジナルA.T.を完成させてライバルに勝て！
新機能クライメットバトルシステム！
雪上、砂漠など様々なバトルフィールドは、時間の移り変わりや天候も変化して、より戦略性の高いカスタマイズが要求される。
さらに進化した、「THE BATTLIING!!」
タッグバトルや1機対複数機の変則バトルによって最大4機のA.T.がバトルフィールドに入り乱れる！
メインイベントを自分でマッチメイク！
全く新しいボトムズワールドがストーリーモードで展開する！サバイバルモードで腕を上げ、白熱の2P対戦が楽しめるVSモードでライバルと戦え！
3/18 ON SALE
通常版5,800円（税別）●カスタマイズアクション
●プレイヤー：1～2人●メモリーカード：1ブロック●アナログジョイスティック対応
●アナログコントローラ対応（DUAL SHOCK）
東京ゲームショウ'99春
前売券好評発売中
会　場：幕張メッセ（日本コンベンションセンター）展示ホール1～8
開催日：3月20日（土）10:00～19:00・21日（日）10:00～17:00
主催：社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会（CESA）
●前売券：一般…1,000円
●当日券：一般…1,200円
［一般=中学生以上（小学生以下入場無料）］
※3/20(土)が登校日の小中高生は14:00からの入場となります。
お問い合わせ：「東京ゲームショウ」イベント事務局 TEL.03-3591-1421
15th Anniversary 15 VOTOMS
初回限定「Perfect Soldier BOX 3」
ボトムズファンに捧げるオリジナルスタッフによる豪華特典！
① & ②
デュアルモデル スラッシュドッグ
①大河原邦男氏デザインの新A.T.「スラッシュドッグ」のデュアルモデル1体をセット！
②パッケージアートは原作版のキャラクターデザインも手掛けた塩山紀生氏による入魂のイラストを使用！
9,800円（税別）
一あそびは文化
タカラ
〒125-8503 東京都葛飾区青戸4-19-16
©TAKARA CO., LTD. 1998
●たのしさいっぱいタカラのホームページ　http://www. takaratoys. co.jp
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
タカラの商品はこども商品券で
TAKARA®

電撃 PlayStation
Vol.101
Mar.26,1999

GAME INDEX

TABLE OF CONTENTS

※各ゲームのデータ欄内の周辺機器の略称は以下の通りです。MC…メモリーカード、MT…マルチタップ、AJ…アナログジョイスティック、AC…アナログコントローラ、NC…ネジコン、TC…対戦ケーブル、DS…DUAL SHOCK、PS…ポケットステーション。※特に表記のない価格はすべて税別のものです。

全スパロボファンの夢がかな



スーパーロボット大戦 コンプリートボックス

お詫び▶ 前号で掲載した発売日、価格、©表示は間違っていました。正しくは今回掲載したとおりです。また、登場声優は160人とありましたが、正しくは140人でした。メーカー並びに関係者、読者の皆様にご迷惑をお掛けしたことをお詫びします。

う!!ついに実現した対戦モードの全貌!!



グラフィック、サウンド、システム と、すべてがリニューアルされて生まれ変わった「スパロボ」サーガ。「第2次」「第3次」「EX」の3作品が一挙に楽しめるこの「コンプリートボックス」では、ファンにとって長年の願望だったユーザー同士の対戦がついに実現。今回は、その対戦モードの秘密に迫るぞ!!

TGS SPRING '99 TOKYO GAME SHOW

スーパーロボット大戦コンプリートボックス

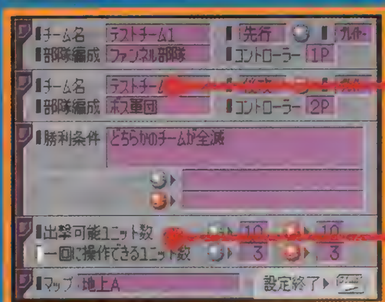
6月(予) S・RPG ▶価格未定 ▶バンプレスト ▶MC(2〜15ブロック)

「コンプリートボックス」には、完全リニューアルされた3つの本編が楽しめるDISC 1のほか、さまざまなオプションが収録されたDISC 2が同梱されている。このDISC 2に収録された「バーチャルスタジアム」モードでは、なんとユーザー同士の対戦が可能なのだ。もちろん、自分で育てた本編のデータを持ち寄っての対戦もOK。ここではその「バーチャルスタジアム」モードでの、対戦の手順を紹介だ。なお、DISC 2の内容はこれだけではないぞ。くわしくはP.13を読もう!!



対戦の手引き

対戦の設定 1



▲まずは出撃ユニット数など、細かいシステムの設定。本編のセーブデータを読み込むことも可能だ。

自分が育てたデータの使用も可能!!

使用ユニットは、あらかじめ用意されたチームのほか、本編でのセーブデータの使用もOK。ただし、このモードで得た経験値は本編には反映されない。

1ターンの操作ユニットに制限も!?

ここで1ターンに操作できるユニットの数を制限可能。操作可能数を少なくすれば、後攻側の不利をなくすことができる。

マップの選択 2



▲豊富に用意された戦闘マップから、戦いたいマップを自由に選択することができる。

マップは全11種類

マップは全部で11種類。地球や宇宙、月など、さまざまなマップが用意されているのだ。当然、宇宙マップでは地上戦専用ユニットは使用できないぞ。

出現場所の選択もOK

出撃するユニットを選ぶと、マップ上のどのポイントに出現させるかを選択可能。初期位置は重要なので、この時点からもう勝負は始まっている!!

ユニット出撃 3

……そして対戦開始!!



▲▶これはあらかじめ登録された「ファンネル部隊」と「ボス軍団」。登録チームも豊富。

◀▼チームから出撃ユニットを決めたらいよいよ対戦開始だ!!

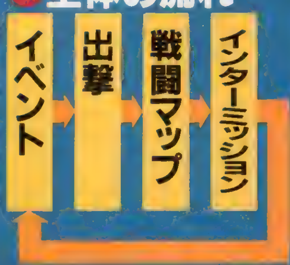
SYSTEM CHECK!

「F」のシステムで統一された3作品。ゲームの大まかな流れを『第2次』をモデルに紹介。併せて『第2次』序盤のストーリーも紹介だ。

生まれ変わった『第2次』を基に、ゲームシステムを再チェック!!

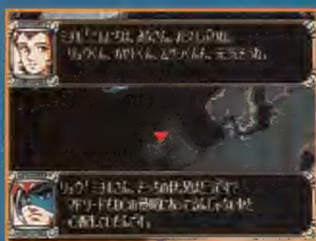
全体的なゲームの流れは右のとおり。基本的な流れは、オリジナル版の『第2次』の頃からほとんど変わってはいないことがわかる。しかし細かい部分でかなりのパワーアップをしているので、それぞれのパートごとに『CB』ならではのポイントを紹介していくぞ。

●全体の流れ



シナリオイベント

キャラクター同士の会話によりストーリーが進展するパート。戦闘マップに入る前と、戦闘マップ終了後の両方に挿入される。原作での思い出深いセリフなどでは、DVEによりボイスが入る場合もあるぞ。



◀キャラの顔やセリフも大きくなり、とても見やすくなった。

戦闘マップ

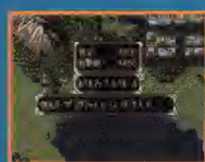
戦闘は戦術級タイプのSLG。ターンごとにユニットの移動&攻撃を繰り返し、敵の全滅などといった勝利条件を満たせばマップクリアとなる。マップ中にイベントが発生したり、特定のパイロット同士が戦闘に入ることで特別な会話が発生することもある。もちろん、ポイントとなるイベントでは、DVEによりボイスが入ることだってあるのだ。



◀原作で因縁のあったキャラ同士を戦わせると……。

アイテムは敵を倒して入手!!

ユニットをパワーアップさせるアイテムは「F」と同様、ボスクラスの敵を倒すことで入手できる。買い物をしたり、マップ上を探し回る必要はなくなったのだ。



◀基本的に名前のあるキャラがアイテムを持ってる!

ボイスによる演出強化!!

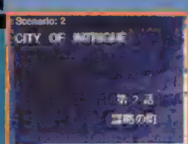
戦闘シーンでのセリフは、すべてのキャラにボイスが入っている。この『CB』の登場声優は140人という史上最大のボリュームだ。ファンにはうれしい配慮だね。



◀『第2次』のみのキャラにもちゃんと声が!!

戦闘マップへ

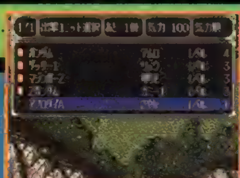
戦闘マップへ入る前に声優さんがサブタイトルを読み上げる。『完結編』にもなかった新しい演出だ。作品ごとにナレーションの声優さんが違うぞ。



◀『第2次』では矢田耕司氏なのだ。

出撃

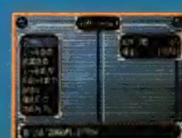
そのマップに出撃するユニットを、一覧から選ぶ。HPやレベルが一目でわかるので、とても便利なのだ。



◀序盤はすべてのキャラが出撃可能だ。

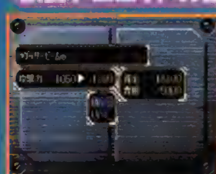
インターミッション

戦闘の準備を整える画面。ユニットや武器の改造や、パイロットの乗り換えなどを行える。シリーズではすでにお馴染みのシステムとなっているが、『第2次』のオリジナル版ではできなかったことばかりなので、とても新鮮だぞ。



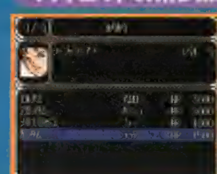
◀データのセーブもこの画面で行うことができるぞ。

武器やユニットの改造がOK!!



◀ユニットや武器を、改造してパワーアップできる。改造をすることで戦闘を有利に導くことが可能!!

パイロットの乗り換えもできる!!



◀『第2次』では初の、乗り換えも可能。強いパイロットは、乗り換えで強力なユニットに乗せよう!!

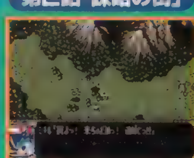
『第2次スーパーロボット大戦』1～5話までのストーリーダイジェスト

第1話「救出 Zガンダム」



▲武力決起したDC軍に、アムロたちは反撃を開始!!

第2話「謀略の街」



▲狙撃もあるマドリードでジェリドの部隊と遭遇!!

第3話「ダカールの制圧」



▲ダカールでの戦いの中、アムロが出会ったのは…。

第4話「ストライクバック」



▲復讐に燃えるジェリドの部隊が襲いかかる!!

第5話「裏切りの荒野」

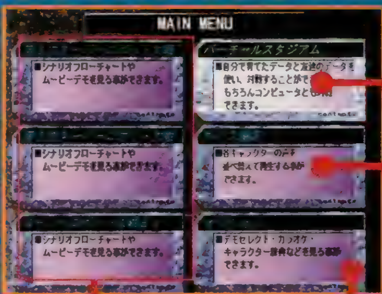


▲DCを脱走したライラに、ギズ部隊が迫る!!

対戦モードだけではない!

『スーパーロボット大戦CB』DISC2「HISTORY OF SUPER ROBOT WARS」の壮絶な内容!!

本編に同梱されるDISC2の中には、プレイヤー同士の対戦が可能な「バーチャルスタジアム」以外にも、ゲーム中に使用された資料が見られるモードや、おなじみのオプションモードなどが、ギッチリと詰め込まれている。ここでは、その内容の一部始終をまとめて紹介しよう。



バーチャルスタジアム

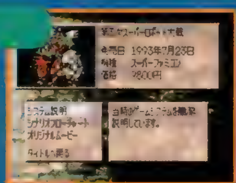
DISC2の最大の目玉である、対戦モード。あらかじめ用意されたチームを使って、ユーザー同士で対戦プレイをすることが可能。しかも、「CB」本編のセーブデータを読み込めば、自分が育てたユニットを使用して対戦することも可能だ。ただし、残念ながら、このモードで得られた経験値などを、本編のデータに戻すことはできないのだ。

ボイス編集

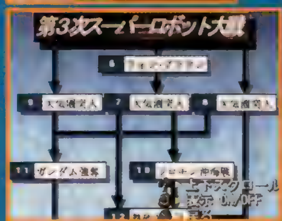
本編で使用されたセリフの数々を、自由に編集して聞くことができるモード。まだ具体的なことに関してはわかっていないが、どうやらいろんなセリフを組み合わせ、好きな順番に並べていくことができるようだ。キャラたちのセリフをうまく編集して会話を作っていく……といった楽しみ方が可能になる。このモードの詳細に関しては、続報を待て!!

ゲームデータ

各作品ごとに、システムの説明やシナリオのフローチャートといった、さまざまなデータが収録されている。特にシナリオのフローチャートは、「CB」でのプレイでも非常に役に立つので、一度は見ておくといいぞ。また、ここではオリジナル版のダイジェストムービーを見ることも可能になっているのだ。



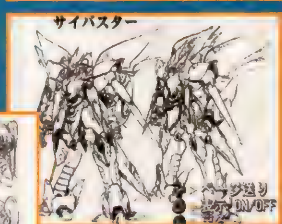
◀オリジナルのデータもバッチリ。

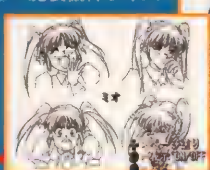


▶複雑なストーリー分岐もこれを見れば思いどおりのプレイが可能!

設定資料も満載

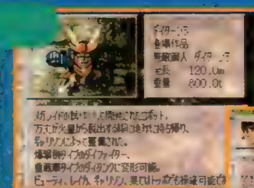
「EX」のゲームデータでは、オリジナルキャラ「魔装機神サイバスター」の設定資料を収録。貴重な資料を存分に閲覧できるぞ。

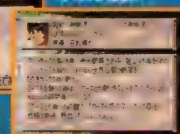




オプション

ロボット大図鑑やキャラクター辞典など、お馴染みのおまけモードは、ここにまとめて収録されている。このため、本編でのオプションモードはなくなっているぞ。





◀お馴染みロボット大図鑑。
▼キャラ辞典ももちろん収録!!

新作CGデモも収録!!

オプションには、新たに描き起こされたCGデモも収録。本編では見ることができない、完全新作なのだ!!









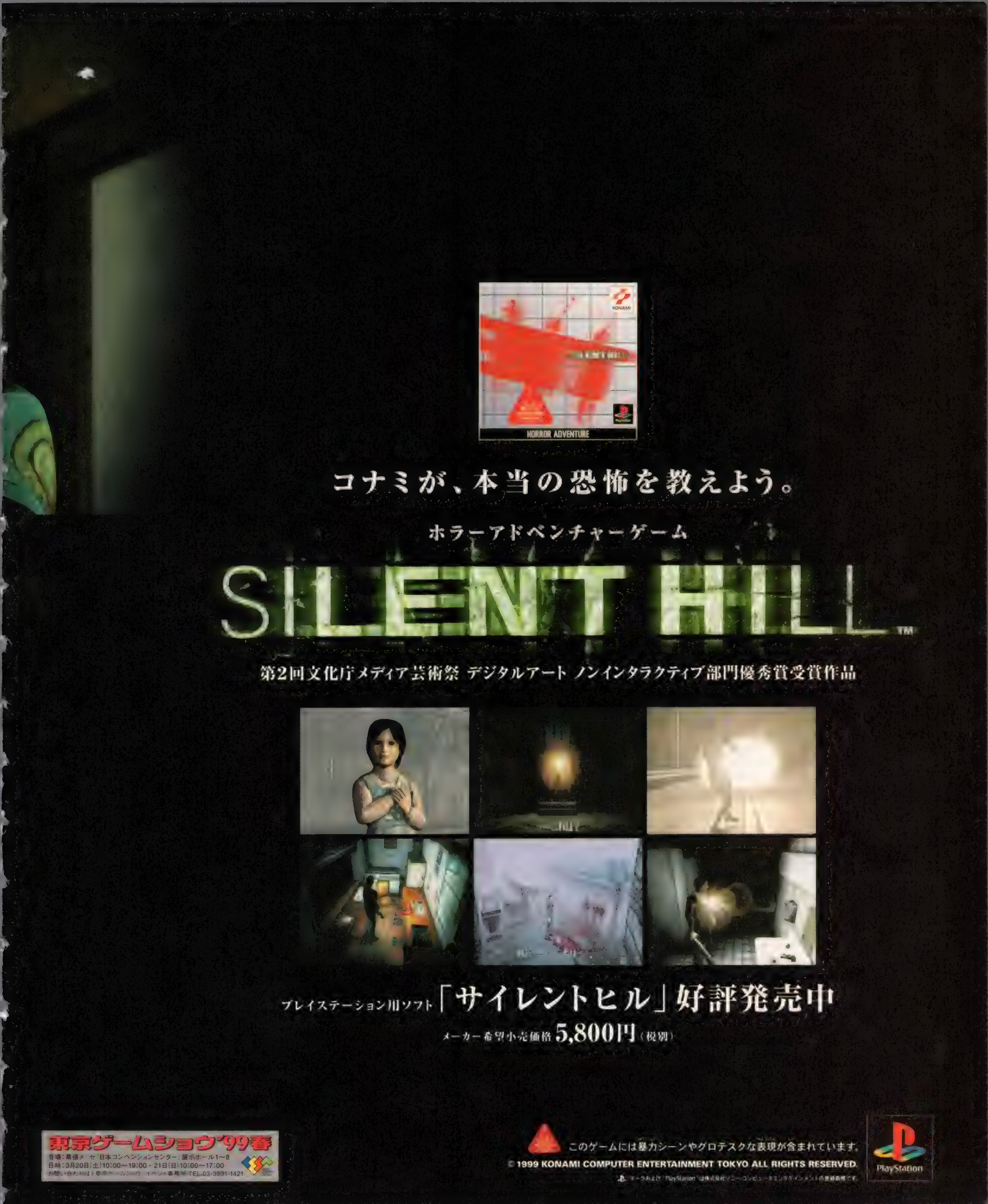


緊急乱入対談 PartII

『CB』によせる期待～対戦モード編～

A：と、いうワケで、緊急対談第2弾をとり行う。皆のモノ、集まれ。
B：どうしていつもいきなりかなぁ。事前連絡くらいしたらどうか。
A：下らないことを言っている場合ではない。今回は対戦モードについてだ。
C：「バーチャルスタジアムモード」ですね。
A：そうとも言うな。
B：それが正式名称です。個人的には仮題時の「スーパーロボット対戦」のほうがよかったけど。誤植みたいで（笑）。
A：とにかく、システム的にわかっている情報は、「CB」本編のデータを利用できること、出撃ユニット数と1回のフェイズで使えるユニットの数を自由に設定できる……ということ。
C：精神コマンドは使えるのかなぁ。
B：その辺はまだわかってないけど、1回のフェイズで行動できるユニット数に制限を儲けられるのは大正解だと思う。
C：精神コマンドを使えるとしたら、後攻が圧倒的に不利だからねぇ。
B：そこで、1回のフェイズで行動できるのが1ユニットのみとかにすれば、そう不利でもなくなる。
A：でも確実に1体はやられると思うなぁ。気合（×2）＋熱血＋必中＋ひらめきの超電磁スピンを耐えるユニットってそうはいないぞ。
C：いきなり戦闘になるほど狭いマップなんかないのでは？　最初はある程度距離が離れているとか。
B：それだと「待ち」プレイが有利にならない？　相手が近寄ってくるまで動かないとか。っていうか、確実に硬直しちゃうよ。お互い、射程範囲ギリギリで睨み合ったままとか（笑）。
A：やっぱとにかく精神コマンドがネックなんだよな。
B：そういや本編での精神コマンドってどうなってるの？
A：『完結編』に準ずる。魂も努力もちゃんとある。奇跡もある…と、いいなぁ。
C：気合だけでも使用禁止なら、かなり変わってくると思うんだけど。
B：ある程度、ユーザー同士で制限を決めればいいのでは？　マップ兵器禁止とか、気合は1回までとか。
C：んじゃ、これに関しては、実際にプレイすることができたら、あらためて報告するということで。
A：次回の対談では、対戦プレイのレポートを載せたいところだな。
B：まだ対談続けるの？
A：毎回やるよ。今決めた。
B&C：とほほ。


KONAMI
「恐怖。その本質がここにある。」
鈴木光司
鈴木光司（すずき こうじ）
作家。1957年、静岡県浜松市生まれ。慶応義塾大学仏文科卒。
1990年、『楽園』で、第2回日本ファンタジーノベル大賞優秀賞を受賞し、デビュー。
『リング』、『らせん』、『ループ』の作者として知られる。
コナミ株式会社 本社/〒105-6021 東京都港区虎ノ門4-3-1
コナミホットライン フリーダイヤル 0120-086-573
東京 03-3436-2277 大阪 06-6455-0477
●インターネット情報サービス ホームページアドレス http://www.konami.co.jp/


HORROR ADVENTURE
コナミが、本当の恐怖を教えよう。
ホラーアドベンチャーゲーム
SILENT HILL™
第2回文化庁メディア芸術祭 デジタルアート ノンインタラクティブ部門優秀賞受賞作品
プレイステーション用ソフト「サイレントヒル」好評発売中
メーカー希望小売価格 5,800円（税別）
東京ゲームショウ'99春
会場：幕張メッセ「日本コンベンションセンター」展示ホール1〜8
日時：3月20日（土）10:00〜19:00・21日（日）10:00〜17:00
このゲームには暴力シーンやグロテスクな表現が含まれています。
© 1999 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO ALL RIGHTS RESERVED.
PlayStation


PlayStation
お、火魅子伝が出たぞ。
新聞社を呼べ。
絶賛出土中。
古代日本の女王を選べ。古代日本を戦略で救え。
本格的恋愛・戦略シミュレーションゲーム発売。
さあ、今すぐ近くのゲーム屋さんへ。
プレイステーション用シミュレーションゲーム
CD-ROM3枚組 6,800円(税抜)
ひみこでん
火魅子伝～恋解～
JAPAN FANTASY PROJECT
博報堂　アミューズ　レッドカンパニー


壮大なスケール
画期的な新システム
Real Time Battle システム
Comboシステム
Multi Direction Mapシステム
火魅子のお宝プレゼント
特賞にもれた方に
古代から伝わる
※写真は実際のものと異なる場合があります。

機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜



SS版を大幅に上回るボリュームでPSに登場!!



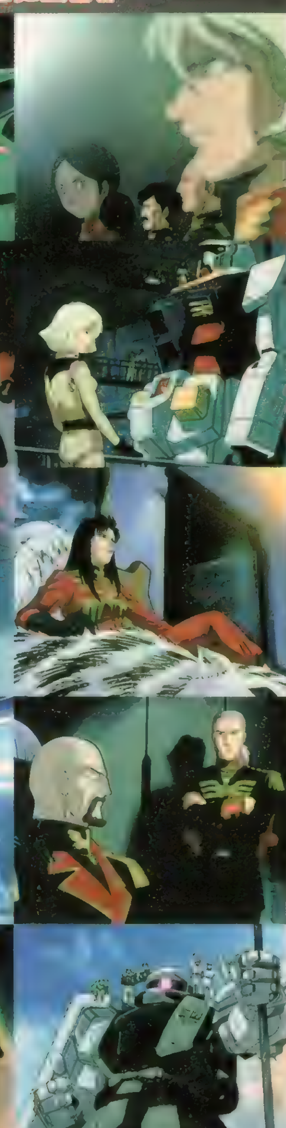
TGS '99 SPRING TOKYO GAME SHOW

機動戦士ガンダム　ギレンの野望
ジオンの系譜

冬予定 SLG	▶¥6,800(予)(CD2枚組)　▶バンダイ ▶対応周辺機器未定

一年戦争をベースにした『ギレンの野望』がパワーアップしてPSに登場！　単なる移植にとどまらない完成度はまさに圧巻!!

本格SLG『ギレンの野望』の見どころは？



チェック1 ヘックスによる移動とZOC

システム的に難しい感のあるヘックスやZOCの概念を取り入れ、SLGとしても本格的な『ギレン』。しかし「初心者には難しいか？」というと、そうでもない。覚えるのに苦労するほど複雑なシステムではないし、逆に理解してしまえば、これほど戦略性があって奥深く面白いものはないぞ！



◀ヘックスとZOCの概念は、いわばSLGの王道だ。

チェック2 MS開発もバリエーション豊富！

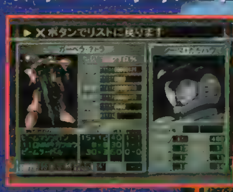


▶特殊なMSの開発も可能。ファンにはうれしいよね！

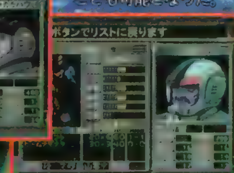
ファンにとっては、開発できる（登場する）MSの種類も気になるところ。お気に入りのMSが登場しないと、ちょっと盛り上がりに欠けちゃうものね!?　でも、心配はいらないぞ！　拡大されたシナリオに合わせて、登場するMSの数も大幅に増えているので「あのMSがない」という寂しい思いはしないはず。

チェック3 MSとキャラの組み替え自由

「ギレン」は、ｉｆというシナリオシステムでアニメや小説とは違う歴史を楽しむことができる。しかし「ギレン」はシナリオだけがウリのゲームではない。MSとキャラクターの乗り換えによる面白さもあるのだ。カイ・シデンをガンダムに乗せたら……ということもできる！　強いか否かは別として……。



▲シナリオの展開によって搭乗MSも変化！



▼ゲーム中に乗り換えることも可能となった。


「立てよ！ 国民」
力を求めた若き指導者の
真の戦いがPSで始まる！
機動戦士ガンダム ギレンの野望
ジオンの系譜



本格的なSYSTEMと「if」シナリオの絶妙なマッチング

ポイント1　１年戦争をベースに展開されるファン陶酔のシナリオ!

このゲームは、ザビ家が治めるジオン公国と地球連邦軍の戦いをベースにしたシナリオ上で展開される。つまり、ＴＶアニメの「機動戦士ガンダム」が基本となっているわけだ。「ギレンの野望」が今までのガンダム系ゲームと大きく異なる点は、キレン側（ジオン公国）の視点から描かれたシナリオ色が非常に濃いということ。どちらの正義を貫くかは、プレイヤーの判断次第というわけだ





連邦VSジオンの壮絶な戦い!!

ポイント2　ファン涙もの!リアルに再現されたMSの数々

本格的なシナリオとシステムを掲げる「ギレン」には、リアリティのあるデザインがよく似合う。ディテールを忠実に再現したＭＳは、ユニット画面や戦闘シーンで、実在するかのように見えるぞ！

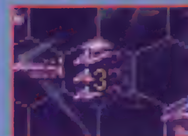




ポイント3　スタック&ZOCなど本格派SLGとしてのシステムも充実

なにかと「ガンダム」という名前やキャラクターの面々が目立ちがちだけと、ＳＬＧとしてのエッセンスも本格的に兼ね備えているのが「ギレンの野望」だ　なかでも、戦略面の醍醐味を追求した「スタック」や「ＺＯＣ（ゾック）」の導入は、ＳＬＧにうるさいマニアにも遊び応え満点！　かつ、ＳＬＧの真の面白さを再認識させてくれる、ありがたいシステムでもある

スタック　ヘックス内に３つまでのユニットを複重（配置）させて、攻防時の戦力アップを狙うことができる。

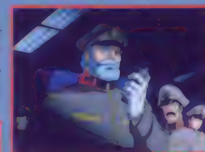


ZOC（ゾック）　ユニット間の１ヘックスに存在する移動制限。ＺＯＣ内では、移動力に関係なく足止めをくらう。



ポイント4　名将知将が戦局を決めるキャラクター総出演!

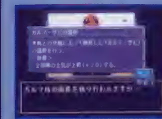
基本的にジオン公国モードではギレン、地球連邦軍ではレビルが最高司令官として君臨しているわけだが、シナリオの展開次第ではキシリア、デラーズ、ジャミトフといったお馴染みの面々が第三勢力として登場することも！







ポイント5　アニメ本編とは違う「もしも…」の要素でシナリオが変化する

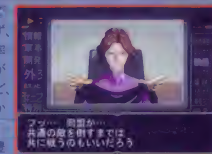


▲ガルマの国葬を行わなければ？という選択肢もアリ！

「ギレン」の面白さのひとつにｉｆ（もしも）システムがある。つまり、アニメと違う選択肢がプレイヤーに委ねられ、選択しだいでオリジナルシナリオが展開されるのだ。第三勢力である「正統ジオン」や「ティターンズ」の登場もｉｆが鍵を握っている。こうして、自分だけの一年戦争を満喫できるのも「ギレン」ならではの楽しさだ

○正統ジオン　～キシリア・ザビ～

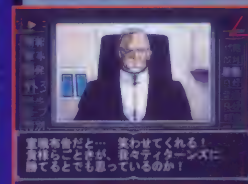
ここで、ｉｆシステムの最高潮である第三勢力を紹介しよう。まず、その代表としてキシリア・ザビ率いる「正統ジオン」というものがある。出現条件はまだ内緒だけど、ギレン亡きあとを継いだ戦力はかなり強力だ。シャアはもちろん、黒い三連星、ララァなど人材が豊富だ。こんな軍隊で戦えるのもこのゲームならでは！

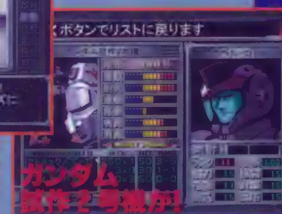


▲[illegible]ジオン軍を設立。ザビ家は何かと争いが多い

○ほかにもこんなシナリオが!!

ティターンズ!?

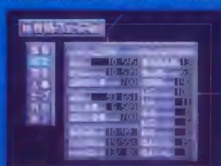




ガンダム試作２号機か!

SS版『ギレンの野望』とは?

ＳＳ版には、本編である「ギレンの野望」のほかに「攻略指令書」というｉｆシナリオを手軽に楽しめる（ロードできる）ディスクが別売りであった。ＰＳ版も「攻略指令書」が別売りになるのか本編に組み込まれるのかは不明だが、ＳＳ版以上のボリュームになるのは間違いなさそうだ。

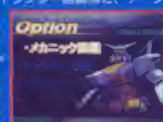




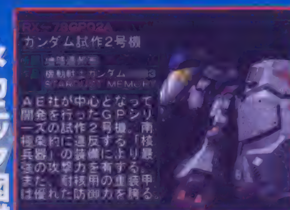
※青色で囲まれた画面はＳＳ版のものです。

Optionモードも PSオリジナル

ＰＳでは、データのソート、戦場でのパイロット乗り換えなど、ＳＳ版にはなかったプレイ環境の改善が図られている。さらに、メカニック（ＭＳ）図鑑やキャラクター図鑑など、データベースとしての付加価値もＰＳ版で追加された要素だ。



メカニック図鑑



▲ゲーム中に登場するＭＳをすべて網羅！　登場したアニメ作品名からＭＳとしての機能詳細、開発の経緯に至るまで詳しく書かれている。

キャラクター図鑑



▲メカニック図鑑と同じく、登場作品名や所属軍、声優が記載されている。大まかながら、生まれ育った環境から今に至るまでのヒストリーも見逃せないところ！

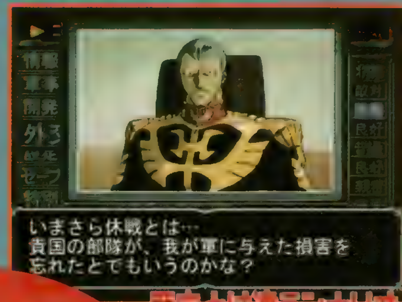
PS版オリジナル『初代』〜『0083』への戦いの系譜!

1 シナリオユニット数がボリュームアップ



ユニット数も250機に!!

SS版以上の「if」要素満載 2



歴史とは違うシナリオ!!が楽しめる

これがPSでグレードアップされた『ギレン』の全貌だ!

3 総時間40分ものアニメーションイベント

ガンダムファン必見のムービー満載!



戦略SLGの醍醐味を大幅に追加! 4

[illegible]立国との関係、諜報活動ができるようになった。これ[illegible]

艦船の弾幕も見事に再現!



SDガンダム GGENERATION-0 G ZERO

「SDガンダム」シリーズの頂点を極めた「Gジェネレーション」に2作めが登場! キャラやシナリオが大幅に増え、この夏はコレで熱くなりそう。



▲ガンダムシリーズ史上最大のスケールを誇る「Gゼロ」。CGムービーのクオリティも、このとおり、妥協のない素晴らしいデキ映えだ!

「ZERO」は、ユニット総数700機、登場キャラクター数500人、ガンダムシリーズ作品数22作(情報では「∀ガンダム」参戦という噂があったが現在はまだ未定)を収めた「Gジェネ」の集大成だ。音楽も原曲を使用し、前作のアレンジに違和感があった生粋のガンダムファンも満足できる改良が施されている。さらに対COMモードも2種類追加されたぞ。





◀▲アニメのカット数は前作の倍になり、声優も50人も追加されたのだ。

TGS SPRING '99 TOKYO GAME SHOW

SDガンダム
GGENERATION-0

夏予定 SLG	▶¥6,800(予)(CD2+1枚組) ▶バンダイ
	▶MC(ブロック数未定)、DS(AC非対応)、MT

ゲーム途中で行き詰まってしまった人に読んで欲しい「30分でわかる

FINAL FANTA



ストーリー上の注意点

セントラ遺跡に行くタイミング

新聞報道なども あったので、気に なっている人も多い かもしれないが『FFVIII』は複数の条件が重なった場合に限り、フリーズ（動かなくなる）することがある。フリーズする条件は、①P.25のチャートの「ラグナ編4～エスタへ」の間に、セントラ遺跡の制限時間イベントに挑戦してザコ敵との戦闘中に時間切れになる。②そのときに〝遺跡入口に戻って再トライ〟を選択する。①、②両方を満たしてしまった場合に、エスタの街の〝かこへんせい〟（ラグナ編5直前）でコントローラの入力が不能になる。もしフリーズして、やり直せるデータもないという人は、製品のパッケージ裏面のユーザーサポートまで問い合わせてください。

フリーズしないようにするには？

警告！ フリーズするのは複数の条件がある

【セントラ遺跡に行くタイミング】ラグナ編④の前に行くか、飛空艇ラグナロク入手後にセントラ遺跡のイベントに挑戦すれば問題ない。その際は下の選択は、関係なくなる。

【セントラ遺跡内での選択】もし、フリーズが発生する期間にセントラ遺跡に挑戦するときは、ザコ戦で制限時間切れの場合、〝ゲームオーバー〟を選択すること。入る前に必ずセーブしておこう。

セントラ遺跡


◀遺跡に入るタイミングと行動に注意しよう。


▲ザコと戦って制限時間切れになっても、「リトライ」しなければOK。

行動チャート

ゲームスタート

バラム・ガーデン

- 保健室を出たらキスティスと渡り廊下を手前に進む
- 教室の自分の席の学習用パネルを調べて「予習と復習」を選択し、G.F.の登録確認をする。

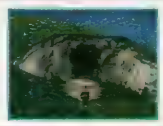

◀写真の位置で◎ボタンを押す。

G.F.ケツァクウァトル、シヴァを入手

- 入手したG.F.をスコールにジャンクションする
- 生徒たちと話しているキスティスに話しかける
- エレベータで1階へ

ワールドマップ

- 正門でキスティスを仲間に加え、ワールドマップへ出たら東の方角にある炎の洞窟へ


◀視点を変えればすぐわかるぞ。

炎の洞窟

- 洞窟前で2人の教官と話したあと洞窟内へ
- 洞窟奥でイフリートと戦闘し倒す

G.F.イフリートを入手

- 洞窟の入口に戻って2人の教官と話す

バラム・ガーデン

- バラム・ガーデンの学生寮に戻る
- 自室のベッドを調べて、制服に着替えてから学生寮を出て、ホールへ


◀ここで「着替えるか」を選択。

- キスティスとシドの話を聞いたあと駐車場へ

バラム街

- 車で道路を進み、バラム街に着いたら港から高速上陸艇に乗る

ジャンクション講座」つき

SYVIII

SeeD Mission File

ACT3 宇宙での彷徨



斬新なシステムがたくさん盛り込まれた『VIII』だけに、システムになじめなくてプレイを途中で中断してしまった人もいるはず。そんな人にぜひ読んでほしいのが今回の「ジャンクション講座」。ジャンクションシステムを理解するだけで『VIII』のプレイが一変するということを実感できるはずだ。

FINAL FANTASY VIII

発売中 RPG ▶¥7,800（CD4枚組） ▶スクウェア
MC(1ブロック)、AC(DS対応)、PS(7ブロック)

ドール公国

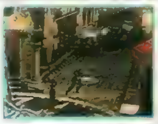
船内でキスティス、ゼル、サイファーの3人に話しかけたあと外のようすを見にいく



◀右側から外に出られるぞ。

海岸に着いたらサイファー、ゼルにG.F.をジャンクション。その後、中央広場へ向かう

中央広場の右側の道路を奥へ進むとガルバディア兵とのイベント戦闘に突入する



◀右側の道を奥まで進もう。

戦闘終了後、サイファーに話しかける

画面が切り替わったらサイファーに2度近寄る。その後、サイファーを追って電波塔へ



◀これでイベントが先に進むぞ。

崖の上でセルフィ登場、その後電波塔入口に

セルフィがパーティに加わる

ジャンクションチェンジ

電波塔内に入り、リフトに乗って2階へ

電波塔復旧後、ビッグス、ウェッジ、エルヴィオレとの戦闘イベントに突入

エルヴィオレからG.F.セイレーンをドロー

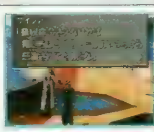
電波塔を出ると時間制限イベントが発生。X-ATM092から逃げつつ海岸へ向かう

バラム街

港でサイファーに置いていかれる。その後、ワールドマップを歩いてバラム・ガーデンへ

バラム・ガーデン

バラム・ガーデンに戻り、図書館へ続く通路の前にいるサイファーに話しかける



◀ホールの右側の通路を進もう。

2階の教室前廊下へ行き、ゼル、雷神、風神の3人に話しかける

認定式が終わったら再び2階教室前廊下へ

学生寮に戻り、自室のベッドを調べてSeeD服に着替えたらセルフィと話す

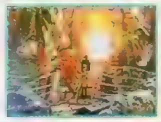
バラム・ガーデン

パーティイベント

自室で私服に着替えてから訓練施設前にいるキスティスに会う

ジャンクションチェンジ

訓練施設の一番奥にある「秘密の場所」に行くと、キスティスとの会話イベント発生



◀この奥が「秘密の場所」だ。

秘密の場所でのイベント終了後、訓練施設から出ようとすると戦闘イベントに突入

戦闘イベント終了後、学生寮の自室に戻る

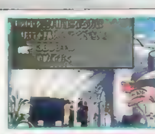
翌朝、セルフィに起こされたらカードリーダー前の広場へ集合

シドの話が終わったらワールドマップへ出てバラム街へ

ジャンクションチェンジ

バラム街

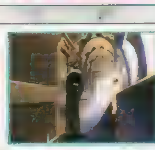
駅の改札にいる駅員に話しかけ、ティンバー行きの切符を購入して列車に乗る



◀切符を買うには3000ギル。

列車内

SeeD専用のキャビンに入り、ゼルに近寄るとラグナ編に移行する



◀ゼルの後を追い部屋に入ろう。

ラグナ編1

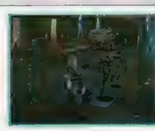
ジャンクションチェンジ

ティンバーの森を一番奥へと進んだところにある車に乗り込んでデリングシティへ



◀途中にドローポイントもある。

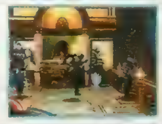
デリングシティに着いたら右側の道に沿って奥へ進み、ショッピングモールへ行く



◀駅前を右に真っ直ぐ進め。

ラグナ編1

ショッピングモールのガルバディアホテルに入り、ロビー右手にある階段を下りてバーへ



◀ラグナの立つ位置（右）が目印。

ホテルのイベントが終了するとスコール編へ

ティンバー

ティンバーに着いて、駅で男に話しかけられたら「まだフクロウはいますよ」を選択

アジトの通路を奥へ進んで部屋に入り、リノアと会話後、もう1度リノアと話す

ゼルたちがいる場所に戻って、扉から作戦会議室の中に入る



◀この扉から会議室に入ろう。

部屋の外に出たらワッツに話しかけ、「OKだ」を選択

大統領誘拐作戦を実行。列車上での一連のイベントを終了させる

"話し合い"に向かう前にリノアに話しかけ「OKだ」を選択

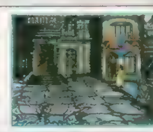
戦闘イベント終了後、作戦会議をしているリノアに話しかける

作戦の実行部隊を編成する

ジャンクションチェンジ

ワッツに話しかけ、「OKだ」を選択

ティンバーに到着して、ワッツと別れたあとティンバー・マニアックス社の右隣の民家へ



◀ビルの隣にある家が目的地。

おばさんから放送局までの行き方を聞き、パブへ行って酔っ払いに扉の前をどいてもらう



◀この階段を下ればパブ。

扉から裏通りを抜けて、奥の階段を上る

階段上での会話イベントを終えたら、そのまま奥へ進んで放送局の中に入る

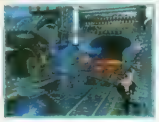
【ジャンクションチェンジについて】チャート中の「ジャンクションチェンジ」は、ストーリー上のプレイヤーキャラが入れ替わるポイント。このゲームでは、G.F.をキャラにジャンクションしないと何もできない。G.F.を付け直し、魔法の受け渡しをするポイントが「ジャンクションチェンジ」だ。

ティンバー

放送局でのイベント終了後、パブに戻ったあとティンバー・マニアックス社の隣の民家へ

民家の2階でキスティスに2回話しかける

民家を出たら学園東行きの列車が出る駅のホームへ向かう



◀この先が学園東行きのホーム。

ホームから学園東行きの列車に乗る

列車内

列車内でセルフィと話したあと、ゼルに話しかけて「しばらくほおっておこう」を選択

ワールドマップ

駅の北西の方角にある谷間の森へ

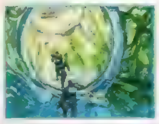


◀谷に挟まれた森が目的地。視点を変えればすぐにわかるぞ。

ジャンクションチェンジ

ラグナ編2

発掘現場を奥へ進んで崖へ



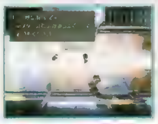
◀スタート位置から常に上方向へ進もう。ここでの行動は後々に影響するぞ。

スコール編に戻る

ガルバディア・ガーデン

谷間の森を抜けてガルバディア・ガーデンへ

正門でキスティスがパーティから離れたあと、2階応接室に入ってゼルに話しかける



◀応接室の入口には教師がいる。

ゼル、セルフィ、キスティス、リノアの4人に話しかけてドアに近づく

スコールが応接室を出たら、1階のホールへ向かうと途中で雷神、風神に話しかけられる



◀この場所まで行けばOK。

カードリーダー前でキスティスと話したあとガーデン入口へ

ガーデン入口でリノアに話しかける

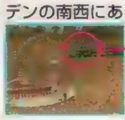
ドドンナから魔女暗殺計画の任務を聞いたあとアーヴァインが仲間に加わる

ゼル、セルフィ、キスティス、リノアのうち誰か1人に話しかけ、パーティを編成する

ジャンクションチェンジ

ワールドマップ

ワールドマップへ出たらガルバディア・ガーデンの南西にあるガルバディア駅へ



◀駅はガーデンの目と鼻の先。R2ボタンで周囲を見渡そう

列車内

階段を上がって駅員に話しかけ、デリングシティ行きの切符（3000ギル）を買う

列車内

列車に乗ったあと乗降口に近づくとアーヴァインたちが乗り込んでくる

奥の車両に進んでセルフィとアーヴァインの会話を聞いたあと、手前の車両に戻る

デリングシティに到着

デリングシティ

駅を出たら、画面手前のバス停から【カーウェイ邸前】行きのバスに乗り込む（徒歩でも可）



◀車掌に話しかけてバスに乗ろう。

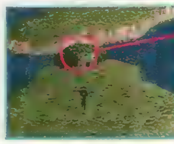
1つ目の停留所で降り、屋敷の入口にいる警備兵と話したらワールドマップへ出る



◀警備兵からは名もなき王の墓の全体マップをもらえるぞ。できれば現在位置表示機能も買っておこう。

ワールドマップ

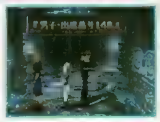
ワールドマップを北東の方角へ進んで名もなき王の墓へ（P.23参照）



◀デリングシティの北東の半島の先端に墓がある。移動にはレンタカーもいいぞ。

名もなき王の墓

墓の中に入ってすぐのところに落ちている武器に記された出席番号を調べる



◀番号はランダムなので注意。

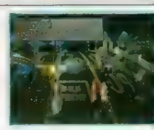
墓を出てデリングシティに戻る

デリングシティ

カーウェイ邸の前にいる警備兵に墓で調べた出席番号を伝える

屋敷の中に入ったらリノアに話しかけ、その後カーウェイ大佐と会話

魔女暗殺計画の下見のため、全員で大統領官邸前へ行き、カーウェイ大佐の説明を受ける



◀カーウェイ大佐のあとを追う。

カーウェイ大佐が暗殺計画を説明し終わったら次は凱旋門へ移動する

凱旋門で自由行動となる

凱旋門からカーウェイ邸に戻る

暗殺作戦が決行され、パーティが2手に分かれる

キスティスチームの行動 リノアと会話後、凱旋門で待機

スコールチームの行動大統領官邸前へ行くと待機状態となる



◀脇の歩道を通っていこう。

キスティスチーム、カーウェイ邸に戻ると部屋の中に閉じ込められる

デリングシティ

リノアの行動。大統領官邸に忍び込んだら魔女イデアに近づく



◀箱や壁に密着して◎ボタンを押すと上に登れる。これを繰り返していけば、官邸の中に入れるのだ。

ジャンクションチェンジ

キスティスチーム、部屋の左側にある棚を調べてグラスを手に入れる



◀写真の位置でボタンを押そう。

部屋の左奥にある女神像にグラスを納めると隠し通路が現れるので、奥へ進む



◀像の前で◎ボタンを押そう。

地下水路を奥へ進むとムービーイベント発生

ジャンクションチェンジ

スコールチーム、リノアの行動時と同じ方法で大統領官邸に忍び込む

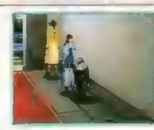
官邸内に入って、通路を奥へ進むとシュメルケ×2との戦闘イベントに突入する



◀どちらからでもドローできる。

シュメルケからG.F.カーバンクルをドロー

官邸内の通路の床の右側を調べてギミック時計の中に入る



◀ここの床を調べよう。

ギミック時計の中に置かれているライフルを取ると待機状態となる

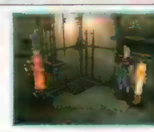


◀見落としがちなので注意。

ジャンクションチェンジ

キスティスチーム、地下水路を進んではしごのある場所から凱旋門の中に出る

はしごを昇って、部屋の左手前にあるスイッチを作動させる



◀この装置を作動させるのだ。

ジャンクションチェンジ

パレードカーでスコールがサイファーと対決

同じくパレードカーでスコール、アーヴァイン、リノアがイデアと対決

DISC1終了

【SeeD試験レベル1～5解答】レベル1：①YES②NO③YES④YES⑤YES⑥NO⑦NO⑧YES⑨NO⑩NO　レベル2：①YES②NO③YES④YES⑤YES⑥NO⑦YES⑧YES⑨NO⑩NO　レベル3：①NO②NO③YES④NO⑤YES⑥YES⑦YES⑧NO⑨YES⑩NO　レベル4：①NO②YES③YES④YES⑤NO⑥NO⑦YES⑧YES⑨NO⑩NO　レベル5：①NO②NO③NO④YES⑤YES⑥NO⑦NO⑧YES⑨YES⑩YES

ラグナ編3

ジャンクションチェンジ

空き家の２階で目覚めたら
エルオーネと会話後、家を出る

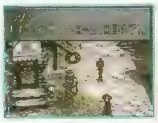
空き家の隣にあるパブに入って、レインと会話したあと、キロスに話しかける


◀ここの扉からパブに入れる。

ジャンクションチェンジ

パブを出て橋の手前に行くとキロスと会話

町の入口に行き、再びパブに戻って２階へ上がり、レインと会話


◀南へ向かって突き進もう。

空き家の２階にあるベッドで休む

D地区収容所

フロア７でゼルを動かし
リノアに２回話しかける

キスティスと会話後、部屋を出る

フロア８で警備兵と戦い、武器を取り戻す


◀ガルバディア兵に近づくと戦闘イベントに突入。勝利すると武器を取り戻せるので、再びフロア７に戻ろう。

ジャンクションチェンジ

フロア７でビッグス、ウェッジと戦闘

フロア13でスコールを助け出す

スコール、制御室の中央奥にあるパネルを調べる


◀正面のパネルを調べればＯＫ。

スコール、独房を出たら通路の奥にある扉を調べる


◀通路の一番奥を調べよう。

ゼル、画面が切り替わるまで通路を右回りに走って、警備兵から逃げる


◀捕まると戦闘に突入するぞ。

ジャンクションチェンジ

スコール班、フロア13まで上る

ジャンクションチェンジ

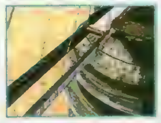
アーヴァイン班、フロア３まで下りる

ジャンクションチェンジ

スコール班、フロア15の屋上でザコと戦闘

D地区収容所

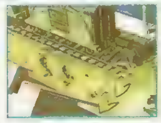
戦闘終了後、鉄橋を渡る。収容所が地面に潜り始めたら右へ移動


◀絶対に左へは移動しないこと。

脱出後、砂漠でセルフィと会話

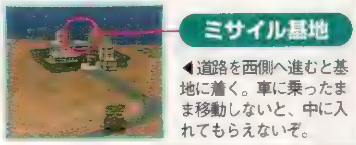
メンバーを分ける。スコール班はバラム・ガーデンへ、セルフィ班はミサイル基地へ向かう

スコール班、左側の通路を奥へ進んで列車に乗り込む


◀ここから左へ進もう。

ミサイル基地

車に乗ったまま基地の中に入り、駐車場の左奥にある建物の中へ



◀道路を西側へ進むと基地に着く。車に乗ったまま移動しないと、中に入れてもらえないぞ。

建物に入ってすぐの部屋で左右の扉の間にあるチェッカーを調べ、左側の扉から中に入る


◀写真の位置を調べよう。

Ｍ７エリア（床に表示）へ行って画面奥にいる整備兵と話す


◀この場所がＭ７エリア。

ランチャーリフトに行き、
画面奥にいる整備兵に話しかける

再びＭ７エリアへ行って
画面奥にいる整備兵に話しかける

M3エリアで
警備兵に話しかけ、変電室の中に入る

部屋の左側にある装置を操作して、電気系統に異常が発生したら部屋の外に出る


◀写真の位置を調べてみよう。

ミサイル基地

①ランチャーリフト前でコントロールパネルを操作し、着弾修正誤差を最大にする
②管制室で発射装置を解除したあと自爆装置を作動させる （P. 25参照）

駐車場へ出て入口付近で戦闘イベントが発生。その後、左右両はじに移動して中央付近に戻る

バラム・ガーデン

スコール班がバラム・ガーデンに
到着する場面に切り替わる

ジャンクションチェンジ

カードリーダー前で教師に話しかけられ、
「わけわかんない」を選択すると戦闘に突入

１階ロビーで風神、雷神と話す

１階の各施設に行って生徒たちからシド学園長に関する情報を集める


◀シュウの情報が鍵となる。

１階ロビーに行き、シュウを見かける

エレベータに乗って２階教室前廊下を奥へと進み、シュウと会話する


◀ここからさらに奥へ進もう。

３階の学園長室へ行き、
シドに２回話しかける

エレベータに乗り、停電したあとスイッチを調べて、次に床を調べる


◀この床を調べると下へ行ける。

はしごを下りきったら通路の
手前にあるハッチを調べる

画面右のはしごを下りきったら
左下の扉から部屋に入る

画面手前にあるバルブを調べて次の層に続くはしごを出現させる


◀成功するまで何度も挑戦だ！

CHECK!

G.F.ブラザーズの入手法



ブラザーズは、名もなき王の墓で入手できるぞ。ここでは、その入手方法を説明していくので、要チェック！　なお、ブラザーズはデリングシティ到着後はいつでも入手可能だ。

1 右端の部屋でセクレトとバトル

右端の部屋に行くとセクレトとのイベント戦闘に突入する。この戦闘に勝利しないと、次に行くべき西側と北側の部屋に入ることができないので、真っ先に訪れよう。


◀セクレトにレビテトを使えば自動回復を防げるぞ

2 西側と北側の部屋で仕掛けを作動させる

西側の部屋では右奥のスイッチを、北側の部屋では左奥のスイッチを作動させよう。すると、中央の部屋に橋が架かるのだ。



◀どちらの仕掛けも調べるだけでＯＫ。

3 中央の部屋でブラザーズとバトル

中央の部屋に行くとブラザーズとの戦闘に突入するぞ。この戦闘では、プロテスとレビテトが必須。この２つを使ってダメージを最小限に抑え、こまめにＨＰを回復しながら戦おう。


◀戦闘に勝利するとＧ.Ｆ.ブラザーズを獲得！

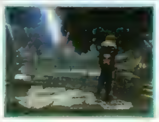
【SeeD試験レベル6〜10解答】 レベル６：①YES②NO③YES④YES⑤NO⑥NO⑦YES⑧YES⑨NO⑩YES　レベル７：１YES２YES３YES④YES５YES６YES７NO８YES９YES⑩NO　レベル８１NO２YES３NO４NO５YES６YES７NO８NO９YES⑩NO　レベル９：１NO２YES３NO４NO５NO６NO７NO８NO９YES⑩YES　レベル10：①YES②NO③NO④NO⑤NO⑥NO⑦NO⑧NO⑨YES⑩NO

バラム・ガーデン

部屋を出て、新しく現れたはしごを下りる

階段を下り、奥へ進んではしごを登る

部屋の右奥にある装置を調べて、ドームを開く



◀装置の正面から調べること。

立てかけられたはしごを調べて「仕方ない、降りるか…」を選択する



◀この位置ではしごを調べよう。

画面左下の緑色に光るライトのあるゲートを調べてはしごを下りる

手前のレバーを調べて奥の扉を開け、通路を奥へ進むと戦闘イベントに突入



◀このレバーを調べるのだ。

戦闘終了後、奥へ進んではしごを降り、MD層の最深部にある装置を2回調べる

シドに話しかけ、2階の廊下からデッキへ

2階教室前廊下の奥でシュウと話したあと、学園長室へ

学生寮を出てロビーへ行くと教師に話しかけられる

エレベータに乗ってマスタールームに着いたらシドに話しかける。その後、ノーグとの戦闘イベントに突入

ノーグからG.F.リヴァイアサンをドロー

戦闘終了後、保健室へ行ってシドに話しかける

1階ロビーでシュウと話したあと、2階デッキへ行く

図書館へ行って、エルオーネと話す

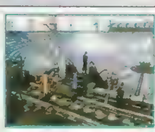
学生寮を出ると校内放送で呼び出される

2階デッキからフィッシャーマンズ・ホライズン（F.H.）へ

フィッシャーマンズ・ホライズン（F.H.）

F.H.への通路を奥へ進み、突き当たりにいる男に話しかけてリフトに乗る

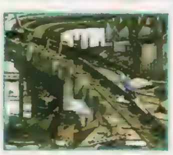
駅長の家の2階に行って、会話が終了したら、外に出て階段を上がる



◀この道の先に駅長の家がある。

ガルバディア軍襲来のイベント発生後、F.H.駅前へ

駅前でガルバディア兵に襲われているドープ駅長を助けると戦闘イベントに突入



◀この位置から左へ進もう。

F.H.／バラム・ガーデン

戦闘終了後、バラム・ガーデンへ続く通路にいるアーヴァインに話しかける

バラム・ガーデンの校庭へ行き、セルフィに話しかける

校内放送でシドに呼び出されたらブリッジへ

シドが校内放送でガーデンのリーダーにスコールを指名

ライブイベントで演奏する楽器を選択する

学生寮を出て、渡り廊下でリノアと話す

アーヴァインに2回話しかけ、駅長の家の前へ

ライブが始まったら画面右へ移動して、地面に落ちている本を調べてリノアと話す



◀本を調べるとイベントが進む。

校内放送で呼び出されたら学園長室（ブリッジ）へ行く

ニーダに話しかけて「そうだ」を選択

バラム街へ向かう

バラム街

バラム街の入口でレンタカー屋のそばにいるガルバディア兵に話しかける



◀兵士は車の右側にいるぞ。

街の入口付近をうろうろしたあとガルバディア兵に近づく

ジャンクションチェンジ
※ゼルがパーティに入ってない場合

ゼルの家に入って、奥の部屋にいるゼルの母親に話しかける

ホテルに行き、入口の前に立っているガルバディア兵に話しかける

港へ行って、犬を連れているガルバディア兵に話しかける

ゼルの家に行ってゼルの母親に話しかける

港へ行って犬に話しかけたあと、犬を追ってバラム駅構内へ

雷神を追ってホテル前に行くと雷神との戦闘イベントに突入

戦闘終了後、すぐに風神、雷神とのイベント戦闘に突入する



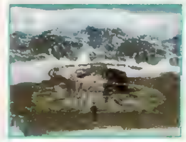
◀戦闘開始後すぐドローしよう。

風神からG.F.パンデモニウムをドロー

戦闘終了後、バラム・ガーデンのブリッジでセルフィがトラビア・ガーデンに行きたいと言う

トラビア・ガーデン

トラビア・ガーデンへ向かう



トラビア・ガーデン

◀トラビア・ガーデンは、山に囲まれているので、意外と見つけにくい。じっくり探そう。

トラビア・ガーデンに着いたら壁を登ってガーデンの中に入り、通路を奥へ進む



◀金網を調べて中に入ろう。

セルフィに2回話しかける

運動場へ行って、そこから出ようとするとセルフィが現れ、回想イベントに突入する



◀ここを左に進むと運動場だ。

ワールドマップ

ワールドマップへ出て、イデアの家へ向かう



イデアの家

◀グッドホープ岬にある灯台が目印。その近くにイデアの家があるので、すぐにわかるぞ。

バラム・ガーデンでガルバディア・ガーデンに近づく



◀イデアの家の真後ろにあるぞ。

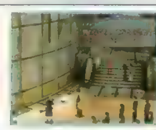
バラム・ガーデン

ガーデン内に戦闘指示の放送を流す

リフトに乗って下に降りる

キスティスに話しかける

校庭に行き、ゼルに話しかけ、そのあとリノアに話しかけたらブリッジへ行く



◀リノアは階段のところにいる。

ジャンクションチェンジ

ゼル班、校庭の奥へ進む（ムービーイベント発生）

ゼル班、スコールを追ってカードリーダーへ

パーティ編成（3班に分ける）

ジャンクションチェンジ

スコール班、2階教室に入るとバラ・トルーパーとの戦闘イベントに突入

戦闘終了後、教室の女子生徒に話しかけたあと3階ブリッジへ



◀制服を着た女子生徒と話そう（放送が流れる）。

2階教室前廊下で年少クラスのマークと話す

扉の前でスイッチを押し、非常口を開く



◀この場所で扉を調べると非常口が開き外に出られる。

【SeeD試験レベル11〜15】レベル11：1YES2YES3NO4YES5YES6NO7YES8NO9NO10YES　レベル12：1NO2YES3NO4NO5YES6NO7YES8NO9YES10NO　レベル13：1YES2NO3NO4NO5YES6NO7NO8NO9NO10NO　レベル14：1YES2YES3YES4YES5NO6YES7YES8NO9YES10NO　レベル15：①YES②YES③NO④NO⑤NO⑥NO⑦NO⑧YES⑨NO⑩YES

バラム・ガーデン

- 兵士と空中でバトル（ミニゲーム）
- 左へ走り、ガルバディア・ガーデンに入る

ガルバディア・ガーデン

- リノアとともにガルバディア・ガーデンへ
- パーティ編成

ジャンクションチェンジ

2階の右側の通路の右側の個室にいる男子生徒に話しかけて、カードキー【1】を入手



◀この通路を左側に進もう。

スケートリンクを抜けた先の廊下の右側の教室で男子生徒からカードキー【2】をもらう



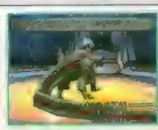
◀ここで右側の部屋に入ろう。

ホールから左下の通路を進み、左側の教室にいる女生徒からカードキー【3】をもらう



◀この扉の中にいるぞ。

1階のホール中央でケルベロスに接触すると戦闘イベントに突入



◀倒すとケルベロスが手に入る。

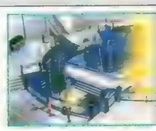
G.F.ケルベロスを入手

2階のエレベータでマスタールームへ行き、奥へ進むとサイファーとバトル



◀応接室前の通路を左へ進もう。

戦闘終了後、イデアを追って2階の大講堂へ向かう



◀ここをさらに右に進もう。

- ボス：サイファーとバトル
- ボス：イデアとバトル

イデアからG.F.アレクサンダーをドロー

DISC2終了

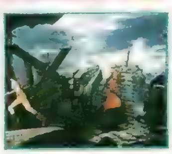
バラム・ガーデン

- 保健室を出てワールドマップへ
- パーティ編成

ジャンクションチェンジ

イデアの家

イデアの家に着いたらシドのあとを追って海岸へ行き、シドに話しかける



◀ここから右に抜けると海岸だ。

- イデアに2回話しかける
- 帰ろうとするとキスティスに呼び止められる

バラム・ガーデン

- バラム・ガーデンに戻ったら保健室にいるリノアのところへ向かう

ラグナ編4

- トラビア渓谷でのラグナ編4に移行
- 映画撮影の話のあとルブルムドラゴンとミニゲームでバトル
- 「ちょ、ちょっと待ってくれ」を選択する

ジャンクションチェンジ

- ルブルムドラゴンとの戦闘イベントに突入

バラム・ガーデン

- 保健室で目が覚めたら、バラム・ガーデンを出てワールドマップへ
- パーティ編成

ジャンクションチェンジ

イデアの家

- イデアの家に行き、イデアに話しかけて【魔女の手紙】をもらう

白いSeeDの船

白いSeeDの船を探す



白いSeeDの船

◀船は岩礁に囲まれるように停泊している。全体マップを参考にくまなく探してみよう。

白いSeeDの船

- 白いSeeDの船でリーダーに2回話しかける
- バラム・ガーデンの保健室へ

F.H.～大塩湖

- F.H.に着いたら線路沿いに右へ進み、海岸の駅へ向かう

リノアを調べたあと、スコールを追ってきたイデアに話しかける



◀パーティにイデアが加わる。

- パーティ編成
- 駅を出たら、ワールドマップから大塩湖へ
- パーティ編成

ジャンクションチェンジ

- ボス：アバドンとバトル

戦闘終了後、さらに奥へ進みマップの中央を調べてエスタへの道を発見する



◀画面中央を調べると道を発見。

エスタへ

CHECK! ミサイル基地では変電室を出たあとの行動で進行ルートが分岐する!

ミサイル基地では、変電室を出たあとに起きる会話イベントで、どの選択肢を選ぶかによって進行ルートが2つに分岐する。ルートによって行動の手順が違ってくるので、下にあるルートごとの行動チャートをしっかり確認しよう。

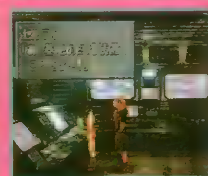


▲強行突破ルートだと敵が出現するので攻略が困難になる。



コントロールパネル

▲強行突破ルートの場合はIDカードが必要となるので注意すること。



自爆装置

▲管制室の奥の部屋で左側の装置を調べればOK。そのあと制限時間を設定。

分岐①　変電室前

外に出ると警備兵に話しかけられ、選択肢が発生

- バトルする系の選択肢を選ぶ
- バトルする系以外の選択肢を選ぶ

分岐②　ランチャーリフト前

部屋の前を通過すると警備兵が現れ、選択肢が発生

- バトルをする、逃げる系の選択肢を選ぶ
- 「まだおとなしい～」→「素直に～」を選ぶ

選択肢によるルートの分岐

【潜入ルート】

- コントロールパネルを操作
- ▼ 階段前の兵士に話しかけ管制室へ
- ▼ 管制室へ行き、イベント戦闘
- ▼ 発射装置を解除し自爆装置を作動

【強行突破ルート】

- その相手（または追ってきた敵）と戦闘
- ▼ 管制室へ行き、イベント戦闘
- ▼ 発射装置を解除し、自爆装置を作動
- ▼ M6エリアに行き、階段下で倒れている兵士に話しかけ、IDカードをもらう
- ▼ コントロールパネルに【EDEA】と入力
- ▼ コントロールパネルを操作

駐車場に出てボス戦に突入!!



いよいよ物語は佳境に迫る！



ウィンヒルから連れ去られたエルオーネを捜し、幻の都エスタにたどり着いたラグナたち。だがエスタの兵に捕らえられ、謎の研究所で過酷な労働を強いられる。キロス、ウォードと共になんとか研究所を脱出し、捜索を開始するのだったが……。

ラグナ編5

➔ルナティックパンドラ研究所→オダイン博士の研究所

▶AREA POINT

ラグナ編５では、エスタ領内にある２つの研究所が舞台になる。研究所の構造はそれほど複雑ではないので、マップがなくても心配はないだろう。むしろ、ここでのポイントは、ラグナ編に切り替わる直前のスコールたちのジャンクションだ。詳しくは下に解説したので必ず読むように！



▶２つの施設はイベントで移動できる。

この攻略ページを有効に活用するためには…？

この攻略を活用するうえで、覚えておきたい４つのポイントをあげておく。これらを把握しておけば迷うことはないはずだ！

POINT 1 「行動チャート」は行き詰まってから見よう！

先に見てしまうとゲームの楽しさが半減してしまう可能性がある。ただし、黒く示した〝ジャンクションチェンジ〟には要注意！

POINT 2 攻略ポイントは必ず読もう

赤色の文字で項目立てされているものは、そのエリアの重要な攻略ポイントだ。じっくり読んでからゲームを進めていこう。

POINT 3 移動はマップを見ながら効率よく

『ＦＦⅧ』ではキャラクターが動き回れる範囲がとても広い。だがマップを見ながら進めていけば、ムダなく行動することができるぞ。

POINT 4 遊び尽くしたい人は「やり込みチェック!!」

『ＦＦⅧ』を遊び尽くしたい！という人向けの楽しい小ネタがコレ。ストーリーを進めるうえでは重要ではないが、ぜひ試そう。

行動チャート

- エスタの迷彩壁を登り通路を奥に進む
- **ジャンクションチェンジ**
- エレベータに乗る
- ジャンクションパーティの決定

ラグナ編5

- 手前のエレベータの前にいる兵士に近づく
- 奥の入口前にいる兵士に近づく
- ムンバ→男→ムンバの順に会話をする
- エスタ兵と戦闘
- 会話で「不安だ」を選択
- **ジャンクションチェンジ**
- エスタ兵と戦闘後、エレベータで移動し、研究所から出る
- 白衣の男と会話後、再び研究所に戻り、エレベータに乗る
- エスタ兵と戦闘後、研究所から出て、オダイン博士の研究所へ
- オダイン博士の研究所でエスタ兵と戦闘後、中央のイスを調べて移動
- ２階でエスタ兵と戦闘
- コントロールパネルを調べロックを解除
- １階へ戻って奥の部屋に行き、エルオーネを助ける

ルナティックパンドラ研究所～オダイン博士の研究所

先のことを考えて魔法をチェンジ!!

キロスとウォードが持つ魔法は、ラグナ編５が始まる直前のスコールたちのジャンクションがカギになっている。行動チャートの最初のジャンクションチェンジでは魔法の受け渡しもするように。

あらかじめ魔法を渡しておこう



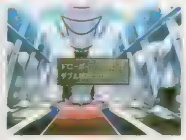


▲▶魔法を持ったキャラを選ばないと、キロスとウォードは魔法ナシで登場するのだ！

２つのドローポイントで魔法をゲット



▲セーブポイントもある。



▲博士の研究所の１階だ。

ルナティックパンドラ研究所の入口にデス、オダイン博士の研究所の１階にダブルの魔法が入手できるドローポイントがある。後回しにせず、見かけたらすぐにドローしよう。

オダイン博士の研究所では手前のパネルをチェック！

博士の研究所の２階でエスタ兵を倒したら、部屋の右側にあるパネルをチェックだ。このとき注意してほしいのが、調べられるパネルが２つあるということ。手前のパネルを調べないとロックが解除できないぞ。ロックを解除したら１階へ下り、扉の奥へ進めばラグナ編５が終了する。



奥のパネルでは……

◀何度やっても解除することはできない。間違えないように注意！



正解は手前のパネル

▶青いランプの手前を調べるのだ。これで１階奥の扉が開く。



リノアを目覚めさせる手がかりを探し、幻の都エスタに足を踏み入れた一行。だが、そこでも確かな方法は得られなかった。最後の望みを惑星軌道上のルナサイドベースに託し、スコールは宇宙へと飛び立つ。だがその直後、ルナティック・パンドラが地上に現れ……。

エスタ～ルナゲート～ルナティック・パンドラ

➔エスタ➡ルナゲート➡エスタ➡ルナティック・パンドラ

FFⅧ エスタの壁の秘密とは…

やり込みチェック!!

ラグナ編5が始まる直前のスコール編では、大塩湖からエスタに続く1本道の通路を進むことになる。その通路には、エスタの壁の秘密を解き明かすコントロールパネルがあるぞ。接近して調べると、壁のカモフラージュ機能のテストができるのだ。急いでると見落としがちなので、周囲を観察しながら進んでいこう。



▲すべての項目を確



ルナティックパンドラ研究所を出るときに4種類の会話を盗み聞き!

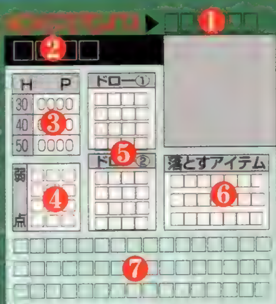
ルナティックパンドラ研究所から脱出（1回目）するときに、1階のコントロールルームでオダイン博士と助手との会話を聞くことができる。会話のパターンは4種類。接近すれば聞けるので、必ずチェックしておこう。



は手遅れ。最初の脱出時に！

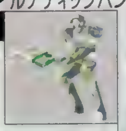
モンスターデータの見方

①は主な出現場所、②は名前、③はヒットポイントで、パーティレベルの平均値が30、40、50のときのおおよその数値。④は弱点となる属性、⑤はドローできる魔法で、ドロー①はパーティレベルの平均値が1～19、ドロー②は20～29のときのもの。⑥は戦闘後に落とすアイテム⑦は攻略法となっている。③、⑥の内容はパーティレベルの平均値によって変化するので注意しよう。



MONSTERDATA ▶ルナティックパンドラ研究所／オダイン博士の研究所

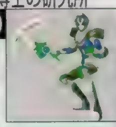
エスタ兵(人)



H P		ドロー①	ドロー②	落とすアイテム	弱点
30	690	ファイア サンダー ブリザド ケアル	ファイラ サンダラ ブリザラ ケアルラ	ポーション、 フェニックスの尾	毒：○
40	1050				
50	1490				

HPは少ないが、グラビデでこちらのHPを一気に減らしてくることがある。すぐに回復しよう。

エスタ兵(サイボーグ)

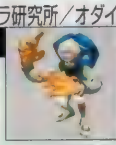


H P		ドロー①	ドロー②	落とすアイテム	弱点
30	1125	ファイア サンダー ブリザド	ファイラ サンダラ ブリザラ	なし	雷：○ 毒：×
40	1710				
50	2425				

エスタ兵（人）に似ているが、見かけだけ。強力な魔法を使ってくるので、1体ずつ確実に倒そう。

▶ルナティックパンドラ研究所／オダイン博士の研究所

ゲスパー



H P		ドロー①	ドロー②	落とすアイテム	弱点
30	2300	シェル プロテス	シェル プロテス レビテト	魔石のかけら、 ブラックホール	毒：○
40	3380				
50	4700				

特に強い敵ではないが、HPが多いため長期戦になってしまいがち。G.F.を中心に攻撃しよう。

インビンシブル



H P		ドロー①	ドロー②	落とすアイテム	弱点
30	2750	デスペル	デスペル ストップ	魔石	雷：○ 毒：×
40	4100				
50	5750				

シェルやプロテスを使って防御力を上げてくる。デスペルを「ドロー」→「はなつ」で効果を消してから戦え。

【弱点の記号】◎／非常に弱い、○／弱い、△／やや弱い、×／無効（まったく効果がない）、▼／吸収（与えたダメージ分は相手のHPになり、逆に回復されてしまう）

プレイガイド

エスタ市街マップ ➡P.28
ルナティック・パンドラマップ ➡P.29
行動チャート ➡P.30

▶AREA POINT

エスタ地方には、大統領官邸のあるエスタ市街を含め5つの施設がある。ただストーリー上で行き来するのはエスタ市街とルナゲートだけなので、その位置関係さえ押さえておけば問題はないだろう。ここでは2手に分かれて行動することになる。ジャンクションチェンジは怠らないように！



▲エスタ周辺の移動にはレンタカーが便利

エスタ周辺施設

❶から❹の施設は、すべてエスタ市街の東側に位置している。それぞれドローポイントなどがあるので、ルナゲートに向かう際にひと通り回っておくのがいいだろう。



❶ルナゲート

宇宙にあるルナサイドベースと地上とを結ぶ小型ロケットの発射台。簡易冷凍後、人を宇宙へと送る。



❷ルナティックパンドラ研究所

「月の涙」を引き起こす大石柱の力を封じるための箱、ルナティック・パンドラを開発したところ。



❸エスタ国立魔女記念館

かつてエスタを支配していた魔女アデルを封印したところ。中に入るには許可が必要らしいが……。



❹ティアーズポイント

次の「月の涙」の発生地点。大石柱がこの地に近づかないように、大地の力場を抑える装置が立ち並ぶ。



エスタ市街

プレートリフターを活用して移動

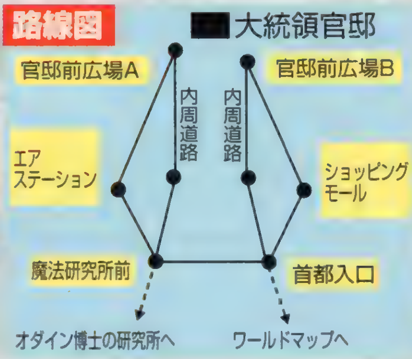
エスタ市街を移動するのに欠かせないプレートリフターは、下の路線図のように走っているぞ。市街には立体交差もあり、歩いて移動すると少々苦労してしまうはず。バッチリ利用して効率よく回っていこう。

イスを調べて行き先を指定するだけ！



▲停止地点にあるイスに密着して◎ボタンを押せばOK。料金はかからないので、移動するときにはコレを利用しよう。

路線図



大統領官邸

大統領官邸は市街の一番奥に位置している。ラグナ編5終了後のスコール編は官邸内からのスタートになるぞ。

最初の時点では廊下の左右の部屋に入ることはできないので、動き回れるようになったら右図からプレートリフターに乗って市街に出よう。



第1～3接触ポイントについて

第1～3接触ポイントは、ルナティック・パンドラ潜入作戦（P.31）のときに重要になる場所だ。作戦中、これらの場所へと移動することになるので、マップで道順をしっかり確認しておくこと！

◀特に第1接触ポイントの場所は要チェック。

マップの見方

マップ内のセはセーブポイント、ドはドローポイントの意味（写真外にドローできる魔法の名前を表記）。A、Bや1、2などのマークは、イベントなど発生する場所やアイテムの入手場所をそれぞれ表している。これらは重要な攻略ポイントとしてピックアップして解説してあるので、対応したマークがあるところを参照してほしい。



▲ドロー：ブリザド

▶ドロー：ケアルガ

▶ドロー：クエイク

HP回復ポイント

このリフレッシュエリアを通過すると、HPが自動的に完全回復するぞ。ジャンクションチェンジ後などは、ここを通って回復させよう。

レンタカー

市街の出入口にはレンタカーの貸し出し機が設置されている。料金は3500ギルだ。エスタ周辺を行き来する場合にはレンタカーが非常に重宝するので、必要なら活用しよう。ただその際には燃料の予備も準備しておこう。

◀横にある貸し出し機を調べるのだ。

ルナティック・パンドラ

FFVIII やり込みチェック!! ショッピングモールの品物は変わる

エスタのショッピングモールには、ショップやジャンク屋のほか、いろいろな店がある。このモールの最大の特徴は、売られている商品がゲームの進み具合によって変化するということ。イベントなどをクリアしたらこまめに立ち寄ってみよう。また、このモールの本屋では、今まで拾うことでしか手に入らなかった雑誌なども買えるので、取りこぼしのある人は、ここで買いそろえておこう。



▲ちなみに、ルナティック・パンドラ潜入作戦中、カウントダウンが始まっているときに、右下の店「Cheryl's Store」に行くと、ロゼッタ石をもらえるぞ。

❶❷のポイントでイベント発生

接触ポイント同様、❶、❷の場所ではルナティック・パンドラ潜入作戦（P.31）のときにイベントが発生。ここに来ると外へ吹き飛ばされるのだ。また、エスタ市街マップの第1～3接触ポイントに対応した入口は、第1～3ポイント入口だ。

▲マップ内の❶、❷の場所に行くと巨大なメカが現れ外に吹き飛ばされてしまう。

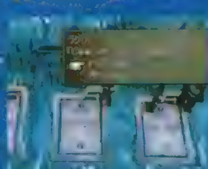


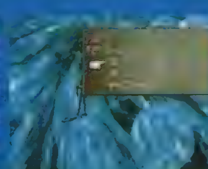


※1）例えば「落とし穴をしかけておく→扉が開いている」「石を転がしておく→穴が埋まって先に進めるようになったり、アイテムが入手できるようになる」といった変化が起こります。

FFVIII やり込みチェック!! どこかで見たことのあるマップだけど……

ルナティック・パンドラ内部は、ラグナ編2で探索した謎の遺跡と深い関連がある。実はラグナ編2のときの行動が、ここで影響してくることもある（※1）。ここまで来てやり直すのもツライので、気になる人は2回目のプレイで挑戦だ。





エスタ～ルナゲート～エスタ～ルナティック・パンドラ

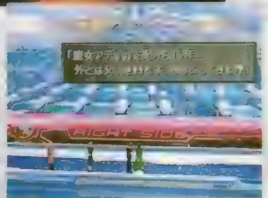
行動チャート

- 大統領官邸から出る
- エスタを出てルナゲートへ向かう
- ルナゲートに入り、女性職員に近づく
- 女性職員に続いて部屋に入り、白衣の男性職員に近づく
- 「……どこだろうと行くさ」を選び、一緒に行く仲間を１人選ぶ（パーティ編成）
- ゼル班、建物から出る
- パーティ編成
- **ジャンクションチェンジ**
- ゼル班、エスタに戻り、オダイン博士の研究所へ
- 入口で研究助手との会話で「ああそうだ」を選び、中に入る
- 研究所の２階でオダイン博士と会話
- 研究所を出るとミッションスタートカウントダウン開始
- ルナティック・パンドラ内部で吹き飛ばされ屋外へゼル班、行動終了

リノアを預けたらルナゲートへ

ラグナ編５が終了すると、その後のスコール編はエスタの大統領官邸内からスタートする。官邸内には特に重要な場所はないので、会話を終えたらすぐに市街に出よう。市街はとても広く、役立つ情報がたくさんある！　こまめにチェックしながら市街の出口に向かおう。次の目的地は街の外にあるルナゲート。


◀オダイン博士にリノアを預けることになる。


▶市街の構造はしっかり把握しておくこと。

レンタカーを利用すればラクチン！

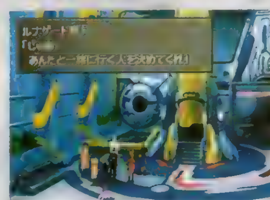
エスタ市街とルナゲートとの距離は意外と離れているので、歩いて行くと苦労することになる。ここでは、市街の出入口で借りられるレンタカーを利用するのがベストだ。自動車に乗っていれば敵に出会う心配がないので、かなりラクができるはず。レンタル代は、１回3500ギルだ。


▲マップを確認しつつ、市街の東に位置するルナゲートへ向かおう。


▶貸し出し機の赤く点灯しているパネルを調べればOKだ。

ルナゲートでパーティを編成!!ゼルは必ず居残りになる！

ルナゲートに行くと、スコール、リノア＋１人で構成されるスコール班と、地上に残るゼル班の２手にパーティを分けることになる。スコール班の１人は、戦闘をする機会はまったくなく、逆にゼル班は、すぐに戦闘になるので、育てたいキャラはゼル班のほうに入れておくのがベストな選択だろう。


▲イベント終了後でないと合流できないので編成はよく考えて！

エスタへ戻り、オダイン博士の研究所へ！

ルナゲートを出るとイベントが発生し、ルナティック・パンドラが出現する。その後エスタ市街にあるオダイン博士の研究所に戻ると、博士からルナティック・パンドラへの潜入作戦が告げられる。この作戦に取り組むのはゼル班だ。作戦の詳細や攻略法は右に紹介したのでそれを参考にクリアすること。イベントを終えると、スコール班の行動になる。


◀オダイン博士から作戦内容が知らされる。覚えておこう。


▲オダイン博士の研究所の入口に立っている男と会話し、「ああそうだ」を選んで中へ。


▶研究所から出るとスタート！

ミッションスタート

オダイン博士の研究所へ行く前にしっかり準備を整えておこう！

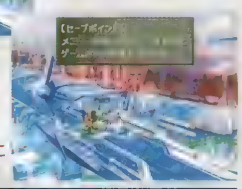
エスタに現れたルナティック・パンドラへの潜入作戦が開始されてしまうと、街の中でデータのセーブができなくなる。そこで、ルナゲートから戻ってきてからオダイン博士の研究所に行くまでの間に、データのセーブはもちろん、HPの回復やアイテムの購入なども済ませておこう。準備を万全に整えてから潜入作戦をスタートだ。


▲回復アイテムなどを買っておこう。

HP回復ポイント


◀リフレッシュエリア（P.28で確認）でHPを回復させておくこと。ここは作戦実行中でも使用できるぞ。

ついでにデータもセーブ


▶リフレッシュエリアの中にあるセーブポイントを活用！

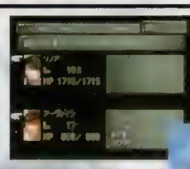
FF通 やり込みチェック!!　ルナティック・パンドラに潜入しなくても物語は進むが……

実はルナティック・パンドラに潜入しなくても、ゲームオーバーにはならない。潜入せずに制限時間の20分が経過すると、そのままイベント終了となり、スコール班の行動に切り替わるのだ。ただそうするとルナティック・パンドラ内でドローできる魔法が手に入らないぞ。


▲潜入しなかった場合でも、結果はまったく同じだけど、ここでは潜入したほうがいい。

注意！　魔法もドローしてそろえておこう！

地上での潜入作戦が終了すると、宇宙に飛び立ったスコール班の行動になる。ここで１つ問題がある。それは宇宙では、エンカウントするザコ敵が出現しないことだ。そのため宇宙で魔法を集めるのは非常に困難。潜入作戦前に、地上で魔法をそろえておこう。


◀潜入作戦後のスコール班の活動中にはザコ敵が出現しないため魔法がほとんどドローできない。あらかじめ準備だ。


▶魔法をそろえておかないと、あとで困ることになる。不足していたら潜入作戦をスタートさせる前に敵からドローしておこう。

ルナティック・パンドラ内部を隅々まで探索！魔法もしっかりドローだ!!

作戦が開始されると下の４つのことが起こる。制限時間は20分！　その間に、第１から第３接触ポイントのいずれかの場所へ決められた時間までに移動。そして内部に潜入すれば、作戦は成功となる（接触ポイント、ポイント入口、吹き飛ばされポイントなどの場所はＰ．28～29参照）。内部では特に重要なイベントはないので、ドローポイントで魔法を入手したら、吹き飛ばされポイントから脱出しよう。


▲作戦中は街の人々の会話なども変化するのだ。

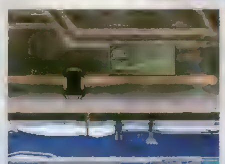


ロボタンを押し接触ポイントを確認

◀作戦中に◎ボタンを押すと、画面上部に次の接触ポイントが表示される。

ガルバディア兵と戦闘


▶接触ポイントによって出現する敵は多少異なる。でも見慣れたザコばかりなので、楽勝だろう。



いざ潜入！

◀ガルバディア兵を倒せば、ルナティック・パンドラの中に入ることができる。第１接触ポイントから入るのが最良だぞ。

ミッション開始と同時に!!

- 街の中でセーブできなくなる
- 街の中に敵が出現する
- プレートリフターが使用できなくなる
- 街から出られなくなる

第１、第２ポイントでは逃げることも可能

第１と第２接触ポイントで発生する戦闘は、逃げることができる。ただし第３だけは逃げることができない！　また戦闘中に制限時間がオーバーすると通過してしまう。


◀Ｌ２、Ｒ２ボタンを押し続けていれば逃げられる。

吹き飛ばされるとミッション終了！


▶巨大メカが現れ、強制的に外へ吹き飛ばされるのだ。

パンドラ内の❶、❷（Ｐ.29）に行くと、巨大メカによって強制的に外部に吹き飛ばされるイベントが発生する。すべて探索して魔法を入手してから訪れるようにしよう。

第１接触ポイント



残り時間
15：00～12：00まで
場所
市街の中心


▲メテオ、ホーリー、ケアルガ、コンフュを入手だ。

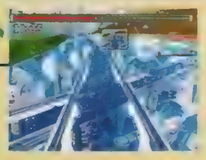
第１接触ポイントには内周道路から行くことができる。ここから内部に入ると、階段上の第１ポイント入口に到着するぞ。パンドラ内を隅々まで探索できるベストポジションなので、必ずここから潜入するように！



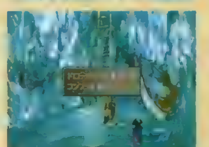
吹き飛ばされるポイント❶

◀❶でしか吹き飛ばされることはない。全部のエリアを回れ！

第２接触ポイント



残り時間
10：00～５：00まで
場所
立体交差の下の道路


▲ドローできる魔法は残念ながらコンフュのみになる。

第２接触ポイントは市街にある立体交差、下の道路の右奥だ。ここから内部に入ると、パンドラ内の右サイドにある第２ポイント入口に到着する。探索できる範囲は第１接触ポイントよりも狭いが、下層部分には行ける。



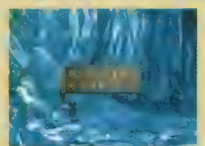
吹き飛ばされるポイント❷

◀❷に行く前に、下層部分の探索をしておくように。

第３接触ポイント



残り時間
３：00～０：00まで
場所
ショッピングモール北部


▲ホーリーはドロー可能だが探索範囲はとても狭い。

第３接触ポイントはショッピングモールの北側の道路。ここから内部に潜入すると、パンドラ内の左サイドに到着する。ここからだとドローできるのは、ホーリーだけ。探索範囲も、最後だけあって一番狭い。



吹き飛ばされるポイント❶、❷

◀❶と❷の両方のポイントで吹き飛ばされてしまうのだ。

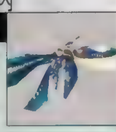
MONSTER　DATA

●出現場所について

エスタ市街の領域内（ワールドマップ上の道）と周辺では出現モンスターが異なるので要注意。逆に潜入作戦時の市街と、ルナティック・パンドラの内部に出現するモンスターは同一。ガルバディア兵以降の４体のモンスターが出現する。

▶エスタ市街の領域内

バイトバグ



H	P	ドロー①	ドロー②	弱点	落とすアイテム
30	410	ファイア ライブラ	ファイア ライブラ	冷： 風：	魔石のかけら、 魔石
40	590				
50	810				

レベルが上がると攻撃力がそこそこあるので、油断しないほうがよい。ただＨＰは少ないので倒すのは簡単。

グヘイスアイ



H	P	ドロー①	ドロー②	弱点	落とすアイテム
30	575	ブリザド ケアル ライブラ	ブリザラ ケアルラ ライブラ	炎：△ 冷：×	魔石のかけら、 吸血の牙、 北極の風
40	800				
50	1075				

レベルが上がると、強力な魔法を使ってくるが、ＨＰが多くないので苦戦することはない。楽勝。

ゲイラ

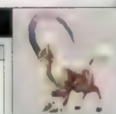


H	P	ドロー①	ドロー②	弱点	落とすアイテム
30	2500	スリプル サンダー	スリプル サンダラ	風：	謎の液体、 魔石、 魔導石
40	3400				
50	4500				

スリプルで眠らせてくるいやな敵。ほかの敵と一緒に出現したら、弱点のエアロを活用して真っ先に倒せ。

▶エスタ周辺

メズマライズ

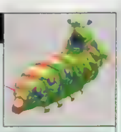


H	P	ドロー１	ドロー②	弱点	落とすアイテム
30	1200	ケアル エスナ	ケアルラ エスナ レイズ	なし	命の指輪、 メズマライズの刃、 ？？？？
40	1650				
50	2200				

攻撃力がそこそこあり、意外と素早いので放っておくと痛い目に。残りＨＰに気を付けながら戦おう。

▶エスタ周辺

ケダチク

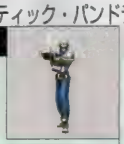


H	P	ドロー①	ドロー②	弱点	落とすアイテム
30	1060	サンダー ケアル	サンダラ ケアルラ スロウ	炎：△ 冷：	魔石、 クモの糸、 魔導石
40	1600				
50	2260				

意外と素早い動きで、全体攻撃を連発してくることがある。残りＨＰに気を付けながら戦おう。

▶エスタ市街／ルナティック・パンドラ内部

ガルバディア兵



H	P	ドロー①	ドロー②	弱点	落とすアイテム
30	415	ファイア サンダー ブリザド ケアル	ファイラ サンダラ ブリザラ ケアルラ	毒：	ポーション、 フェニックスの尾、 通常弾
40	640				
50	915				

複数で出現する場合、魔法を連発されるとやっかいだが、ＨＰが少ないので一撃で倒せる。

エリート兵



H	P	ドロー①	ドロー②	弱点	落とすアイテム
30	740	ファイア サンダー ブリザド ライブラ	ファイラ サンダラ ブリザラ ライブラ	毒：△	ポーション、 フェニックスの尾、 散弾
40	1100				
50	1540				

ほかの敵と一緒に出現すると、回復魔法を使うので、真っ先に倒すか、サイレスで魔法を封じてしまおう。

SAM08G



H	P	ドロー①	ドロー②	弱点	落とすアイテム
30	4075	シェル プロテス	シェル プロテス レイズ	雷：△ 毒：	魔石のかけら、 牙式連発銃、 竜のウロコ
40	6100				
50	8575				

ＨＰが多いので長期戦になるとかなり辛い。ブラインで攻撃をかわして、Ｇ.Ｆ.を使って倒そう。

GIM52A



H	P	ドロー１	ドロー②	弱点	落とすアイテム
30	3600	ヘイスト スロウ	ヘイスト スロウ デスペル	雷：△ 地：△ 毒：× 水：△	ネジ、 燃料、 ミサイル
40	5000				
50	6650				

魔法防御が高いので、物理攻撃で倒そう。ＨＰを半分にされてしまうマイクロミサイルには要注意。

【弱点の記号】◎／非常に弱い、○／弱い、×／無効（まったく効かない）、▼／吸収（与えたダメージ分は相手のHPになり、逆に回復されてしまう）



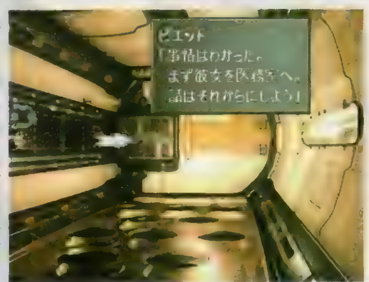
魔女アデルを封印したアデルセメタリーを監視している人工衛星ルナサイドベース。ここにいるエルオーネなら、リノアを目覚めさせることができるかもしれない！　一縷の望みを託し、スコールたちはそこを訪れるのだったが……。

ルナサイドベース～飛空艇ラグナロク

➔ルナサイドベース➔飛空艇ラグナロク

▶AREA POINT

ルナサイドベースは移動できる場所が限られているので、迷う心配はないだろう。ただし宇宙空間でのリノア救出ミニゲームには要注意！　失敗することも多いので攻略法を参考にしてクリアしよう。それとルナサイドベースには２度と来ることができないので隅々まで探索しておくように！　ラグナロク内では８体のプロパゲーターと戦うことになる。ジャンクションチェンジをしてバッチリ準備を整えてから行動するように！



▶ベースに到着後、白衣の男と会話したら画面左端にいるリノアに接近しよう。



▲ラグナロクの内部には８体のプロパゲーターが徘徊している。倒し方には法則があるので、攻略法を参考に戦っていくこと。

行動チャート

- 白衣の男と会話後、リノアに近づく
- 医務室に入り、奥の部屋に行く
- 医務室を出て制御室に行く
- 制御室の奥に進みコントロールパネルに近づく
- 制御室を出てエルオーネに会いに行く
- エルオーネと会話後、一緒に医務室に向かう
- イベント後、スコール１人で医務室に行く
- リノアを追って制御室へ
- リノアに近づき、吹き飛ばされる
- 制御室奥のコントロールパネルに近づく
- 制御室を出てロッカールームへ
- ロッカールームで、ガラスの向こうにいるリノアに近づく
- 更衣室に入って宇宙服を調べる
- 宇宙服に着替えてリノアを追う
- リノアが宇宙空間に出てハッチが閉じたら引き返す
- 制御室に戻り、白衣の男と会話
- エルオーネと会話後、右奥へ進み、エレベータに乗る
- エルオーネと会話後、シートに着く
- ミニゲームをクリアし、リノアを救出
- ラグナロク内の扉に近づき、中に入る
- **ジャンクションチェンジ**
- ラグナロク内で、８体のプロパゲーターを倒す
- コックピットに続くエレベータ●に近づく
- 地上へ降りてリノアと別れる

制御室のコントロールパネルはココ …………Ⓐ

制御室のコントロールパネルに近づく場面は、リノアを医務室に寝かせたあと、暴走したリノアに吹き飛ばされたあとの２回ある。近づくパネルどちらも同じで制御室の一番奥だ。写真を参考にチェックしよう。



◀コントロールパネルは制御室の一番奥にあるぞ。

リノアがロッカールームに向かったら ……Ⓑ

リノアを追ってロッカールームに入ったら、奥に進みガラスに近づく。するとリノアが宇宙に出ていくので、それを見てからロッカーを調べて宇宙服に着替えよう。ロッカールームの先の部屋でリノアを見失ったら再び制御室へ戻ること。



▲ガラスに近づくとリノアが宇宙空間に出て行く。それを見たら…。



◀右から２番目のロッカーを調べたら、ロッカーを奥に進み、中の宇宙服をチェックする。

▶ここではリノアを追うことはできない。「戻ろう」というメッセージが出たら引き返そう。

リノア救出のミニゲームのポイントは……

ⓧボタンを押しながら✚キーを押すのがポイント！　通常よりも素早く移動することができるぞ。常にリノアが画面の中心にくるように移動しよう。



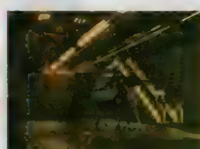


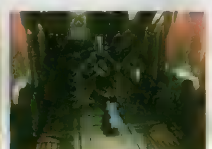
◀失敗しても、その場で再挑戦することができる。

ラグナロク内のプロパゲーターはマップの❶～❽の順に倒すのがベスト！

ラグナロク内には赤、緑、紫、黄色のプロパゲーターが各２体ずつ、合計８体が待ち構えている。コイツらは厄介なことに「同じ色のヤツを連続で倒さないと復活する」という特性を持っているぞ。効率良い倒し方はマップに示した通り、①から⑧へと移動して紫→赤→黄色→緑と戦うのがベストだ。注意点は①から②へ移動するとき！　途中の赤（③）はすり抜けるように。

同じ色の敵を順に倒すのだ!!

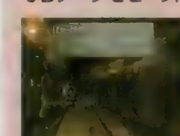




◀途中で別の色の敵を倒してはダメ！

心配なら真っ先にセーブポイントへ

ラグナロク内のセーブポイントは１階の小部屋の奥にある。心配ならデータをセーブだ。



▲緑色を１体倒してから奥のセーブポイントへ。

ルナサイドベース

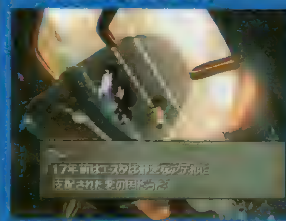




FFVIII 窓の外を見ている人に話しかけると…

やり込みチェック!!

エルオーネの部屋に続く通路（左マップ参照）には2人の職員がいる。この2人に話しかけると、宇宙空間で作業をする人々の様子が見られるイベントが発生するぞ。こちらもしっかりチェックしておこう。



◀話しかけないとイベントを見ることはできないのだ。

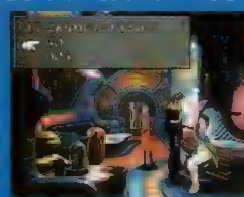
飛空艇ラグナロク



FFVIII カードバトルは宇宙でも人気！

やり込みチェック!!

ルナサイドベースには、カードバトルの相手をしてくれる人がけっこう多い。会話のついでにどんどん挑んでみよう。ここには2度と来ることができないので、何事もやり残しのないように！



▶特にエルオーネとは必ずバトルして、貴重なカードをゲットしておこう。

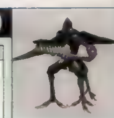
MONSTERDATA ▶ ラグナロク船内

プロパゲーター(黄)



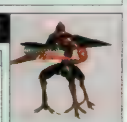
H	P	ドロー①	ドロー②	弱点	落とすアイテム
30	4000	サンダー、ケアル、エスナ、レイズ	サンダラ、ケアルラ、エスナ、レイズ	なし	デスストーン、フレアストーン
40	5000				
50	6000				

プロパゲーター(紫)



H	P	ドロー①	ドロー②	弱点	落とすアイテム
30	4000	サンダー、ケアル、エスナ、レイズ	サンダラ、ケアルラ、エスナ、レイズ	なし	テスストーン、プロテスストーン、シェルストーン
40	5000				
50	6000				

プロパゲーター(赤)



H	P	ドロー①	ドロー②	弱点	落とすアイテム
30	4000	サンダー、ケアル、エスナ、レイズ	サンダラ、ケアルラ、エスナ、レイズ	なし	デスストーン、オーラストーン、アルテマストーン
40	5000				
50	6000				

プロパゲーター(緑)



H	P	ドロー①	ドロー②	弱点	落とすアイテム
30	4000	サンダー、ケアル、エスナ、レイズ	サンダラ、ケアルラ、エスナ、レイズ	なし	デスストーン、ホーリーストーン、アルテマストーン
40	5000				
50	6000				

【VSプロパゲーター】ラグナロク船内に登場するプロパゲーターは基本的にどの色も能力は同じ（落とすアイテムは違う）で、素早さが高く、攻撃力もあるので、HPは常に最大にして連続攻撃に備えておこう。また、即死が効きやすいので、S攻にデスをジャンクションしておけば一撃死を狙えるぞ。さらにサイレスやブライン、サンダガなどの魔法を使ってくるので、属防、S防へのジャンクションも行っておこう。

【弱点の記号】◎／非常に弱い、○／弱い、×／無効（まったく効かない）、▼／吸収（与えたダメージ分は相手のHPになり、逆に回復されてしまう）



奇跡的に地上に戻れたスコールとリノア。だが、感動の再会もつかの間、リノアは自らの意志で、スコールたちと別れ、魔女記念館にとどまることを決意。自分の中のリノアの存在の大きさを知ったスコールは、彼女を連れ戻しに向かう…。

ラグナロクハンガー～イデアの家

➔ ラグナロク➔エスタ国立魔女記念館➔イデアの家

▶AREA POINT

ここでの、もっとも大きな変化は、新たな乗り物、飛空艇「ラグナロク」が手に入ること。ラグナロクは宇宙から戻ってきたあと、そのままスコールたちが操縦できるようになるのだ。これから先はラグナロクでの移動が主体となるので、操作法などをしっかり覚えておこう。なお、ラグナロク入手後は、世界を飛び回って、G.F.や魔法を集めることをオススメする。そうすることでその後の展開がグッと楽になるぞ。

▼いままで行けなかった場所や入れなかった場所に、ラグナロクで行ってみよう。





▲基本的にイベントの連続でストーリーが進行。物語の核心が徐々に見えてくるのだ。

ラグナロクハンガー～イデアの家

行動チャート

地上でリノアを引き渡したらラグナロク内の客室に行く

他のメンバーと合流後、コックピット内で、他のメンバーと会話

リノアを連れ戻しに魔女記念館へ

ジャンクションチェンジ

中へ入り、リノアを連れ戻したらイデアの家に行く

アンジェロを追って花畑に行く

リノアと会話後、キロスからの無線が入ったという連絡を受ける

外に出ようとすると、イデアとの会話。その後、エスタ大統領官邸へ

ラグナロクハンガーからイデアの家までは、特に難しいマップもなく、取り立てて攻略が必要なところはない。ただし、物語的には重要なことが語られることが多く、そのほとんどがリノアがらみのものだ。リノアがパーティにいるのと、いないのとでは聞ける情報も変わってくるので、なるべくリノアをパーティに入れて行動しよう。また、イデアの家の花畑のイベントなど、スコールとリノアを取り巻く他のキャラのリアクションも必見。いろんなパターンを見ておきたい。



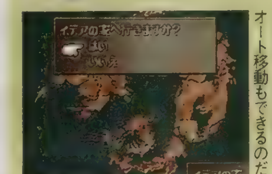
◀家の奥でイデアと会話するときは、リノアを連れていこう。



▶花畑のイベントは全部のキャラの組み合わせを見ておこう。

ラグナロクの性能を把握しよう!

宇宙から地上に戻ったあとの移動手段は、基本的にラグナロクになる。ラグナロクに乗れば、いままで行けなかった、さまざまな場所に行けるようになる。

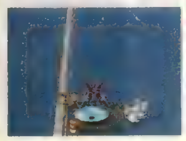


◀拡大マップを表示して、オート移動もできるのだ。

F.H.とエスタの着陸ポイントはココ

F.H.とエスタ・エアステーションには直接降りられる。機体の影をうまく合わせ◎を押せばOK。エスタはポイントが合えば地名が表示。

▼ここから、バラム・ガーデンにも戻れるぞ。





▲市街地まで歩くと遠い。これなら直接街に入れる。

地上に不時着した脱出ポッドを発見

ルナサイドベースから地上へ戻るときに乗った、脱出ポッドを覚えているかな? 実は、そのポッドがエスタ地方の南"アバンダン平原"に不時着したことが判明。その場所には脱出時に同行したピエットともう1人の生存者がいるので、ぜひ会いに行こう。この場所を覚えておくといいことがあるぞ。





◀ティアーズポイントの南、エスタ・アバンダン平原の半島の真ん中を南に向かって歩こう。

宇宙から戻ったあとエスタ周辺の敵が変化する

地上に戻ったあとは、ワールドマップやティアーズポイントに出現する敵が変化しているぞ。しかも、過去に登場した敵よりも格段に強いので注意が必要だ!!

●エスタ市街地、エスタ周辺

グラナトゥム

HP 20	HP 30	HP 40	HP 50	弱点
1400	1575	1800	2075	なし

ドロー①	ドロー②	落とすアイテム
ケアル、エスナ、デスペル	ケアルラ、エスナ、デスペル	魔導石、命の指輪、????

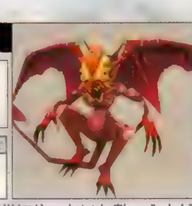


防御力が非常に高く、防御形態を取られると攻撃がほとんど効かなくなってしまう。物理攻撃よりも魔法攻撃を中心に戦おう。同種の敵と複数で出現することが多いので、防御形態になったら攻撃をするよりももう1体を攻撃するなどして、通常の形態になるまで待ったほうがよい。

ガルキマセラ

HP 20	HP 30	HP 40	HP 50	弱点
4680	5100	5640	6300	聖:○ 地:×

ドロー①	ドロー②	落とすアイテム
ブライン、サイレス、コンフュ、ブレイク	ブライン、サイレス、コンフュ、ブレイク	死者の魂、月の石、呪いの爪



複数で出現して、バーサクを連発してくる非常にやっかいな敵。1人がバーサク状態になったらすぐに回復しないと、全員バーサクになってしまうので要注意。また魔法が効きにくく物理攻撃で倒したいのだが、回避されることが結構ある。G.F.を活用して戦おう。

【弱点の記号】◎/非常に弱い、○/弱い、×/無効(まったく効かない)、▼/吸収(与えたダメージ分は相手のHPになり、逆に回復されてしまう)

スカラマンガトウニタカラ

FFⅧ ラグナロクに乗って、いろんな場所に行ってみよう

やり込みチェック!

ラグナロクを入手すると、スコールたちの行動範囲は一挙に広がる。この先のストーリーは怒涛の展開を見せるので、物語を進める前にこの辺でじっくりと腰を据えて、世界を回っておくのも悪くないぞ。まだ、見つけていないG.F.も多いだろうし、強力な魔法やアイテムもできるかぎり集めたいところ。「FFⅧ」は、世界中に大小さまざまな謎が絶妙に散りばめられているので、世界をくまなく歩けば、その努力に見合うだけの見返りが返ってくるはずだ。ここでは、そのほんの一部を紹介する。これらを参考にして、世界を探索していってほしい。

発見その1 オーベール湖のお宝イベントって知ってる?

ティンバーのすぐ北にあるオーベール湖。鉄パイプやオチューの触手を求めてウェンディゴやオチューが出現するこの近辺の森を訪れた人も多いはず。この湖のほとりが、サブイベントの発生ポイントになっているのだ。下のチャートの流れに示したように、2つのお宝探しイベントが用意されているぞ。

オーベール湖お宝イベントチャート

①オーベール湖のほとりで、5回話しかける

↓

②ドール・ヘスペリデス平原の森でサルと話す

↓

③オーベール湖に戻ってサルの居所を教える

↓

- エルドビークで息抜き
  ↓
  ④トラビア・エルドビーク半島へ
  ↓
  石の柱に謎のメッセージ"イスカライマンガトウイニタイカライイ"と書かれている。この謎を解くと…
- A：ティンバー東の小島にもなにかあるらしい
  B：バラムの海岸には～流れつくらしい
  C：洞窟の湖の上にもなにかあるらしい
  D：テッキョウの真ん中でほっと一息
  ↓
  上の4つのヒントを頼りに4つの石を探し出し謎を解く

①オーベール湖のほとり

写真の位置で黒い影に向かって話しかける。「ハミングしてみる」→「またハミングしてみる」→「再び話しかける」→「…わたしのオネガイ、きいてくれるかな？」→「聞いてもいいかな」を選択。どこかの森にいるというサルを探しに向かう。何度か話しかけるとヒントももらえる。


▲友だちのサルは近くの森にいるらしいが…。

2 ドール・ヘスペリデス平原

ドールの駅のすぐ西の森に向かう。ここでの選択肢は関係なく、ただ見つけて、オーベール湖に戻ればいい。


◀ここの森を適当に歩き回ればOK

3 オーベール湖でサルの居所を教える

湖に戻って再び会話すると左のチャートの5つのメッセージを聞ける。4つは石のありか、1つは別の謎のヒント。


◀暗号のようなメッセージを5つ聞ける

④トラビア・エルドビーク半島の先端

ドールの北東、バラムのほぼ北に位置するトラビア半島の先端に謎のメッセージがある。このメッセージを読み解くヒントは、ずばり〝エルドビークで息抜き〟にある。


◀この半島の先端で○ボタンを押す。

A～D4つの石のありかは?

Aはティンバー東の細長い島、Bはバラム街・南東の海岸。C、Dはヒントが難しく、Cは湖の北西、ティンバーとデリングシティをつなぐ線路が山脈を抜ける手前の北側の滝の上、DはA～Cまで集めた状態で「オーベール湖で石を何度も投げる」→「数えきれないほど～はねた」のメッセージを聞いたらドールのサルに会いに行けばもらえる。

A

▲ティンバーの東に、F.H.に伸びる鉄道に遮られて2つの小島がある。その北側

B

▲バラム・リナール海岸をとにかく◎ボタン連打で歩き回ればOK。

C

▲滝が見える山の上に鳥の巣がある。スラストエイビスと戦闘後、石を入手可能。

D

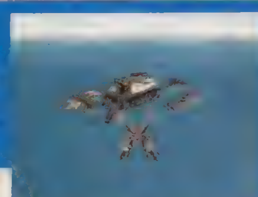
▲3つの石を集め湖で「数えきれないほど～」のメッセージ後、ドールへ。

発見その2 世界にはまだまだ隠された謎がある

これまで移動中に、侵入不可能な場所や、見えるのに行けない謎のスポットを発見した人もいるんじゃないかな？ だが、ラグナロクを入手した今、それらの場所へ行くことが可能になる。そこで、ここではそんな場所の一部を公開！ 写真を右に掲載しているので、いろんな場所へ行って探してみてほしい。特にG.F.をできるかぎり入手しておけば、この先の戦いが、ずいぶん楽になるはずだ。

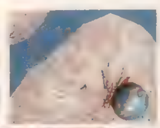

◀トラビア・ガーデン北西にある村。ここはもう訪れた人も多いはず。全体マップを開けば表示されるぞ。

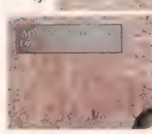

▶島全体が砂漠という不思議な島。その中央に見える緑色の物体ははたして？ おそれずに近寄ってみよう。


▲海の上に浮かぶ奇妙な形の島(?)。その中にはどんな謎が隠されているのか…。世界の隅々まで回れば、きっと見つけることができるはずだ。

そして宝物はどこにある?

4つの石を集めたら、一度オーベール湖に戻ることをオススメする。そこで、最終的なヒントを聞くことができるはずだ。ただし、場所がわかっても、簡単には宝を入手できない。最後は、歩き回って、いろいろ試してほしい。


▶とにかく○ボタン連打

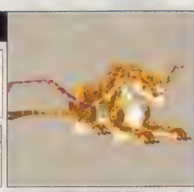

◀赤い人面石の話に注目しよう

●エスタ市街地、エスタ周辺

クァール

HP 20	HP 30	HP 40	HP 50	弱点
5200	8250	11600	15250	なし

ドロー①	ドロー②	落とすアイテム
デス グラビデ レイズ	デス グラビデ レイズ	魔導石、月の石、????



座った状態のときはコンフュやデスなど非常にいやな魔法を多用し、立ち上がった状態のときは石化させる技を使ってくる。魔法防御が高いので物理攻撃で戦っていこう。ステータス異常になったらすぐ回復し、敵が立ち上がった状態になったらG．F．で一気に倒そう。

鉄巨人

HP 20	HP 30	HP 40	HP 50	弱点
14400	22500	31200	40500	雷：○ 毒：×

ドロー①	ドロー②	落とすアイテム
ヘイスト シェル リフレク	ヘイスト クエイク シェル リフレク	魔導石、牙式連発銃、????



とにかくHPと攻撃力が非常に高く防御力もあるため、ダメージを与えにくい。グラビデでHPをガンガン減らしてから、魔法やG.F.で倒すのが最善策といえるだろう。また、威力の高い全体攻撃を使ってくるので残りHPには注意して、プロテスで対応しよう。

一部ユーザーの声…

- 戦闘バランスが悪い!!
- G.F.に頼らないと敵に勝てない!!
- ボスが強すぎる!!
- 通常攻撃が弱すぎる!!
- ジャンクションって難しい!!

キミは間違っている!!

そんなキミのために……

春休み直前
特別集中セミナー

戦闘が難しいと思ってるキミ、ジャンクションは使いこなしてる？　戦闘に関する問題は、ジャンクション1つで、すぐに解決できるぞ。とにかくまずは、このページを読んでみて!!

ジャンクションを理解すれば、戦闘が

スゴイぞ！ジャンクション

1 いろいろな戦闘コマンドが自由に使えるようになる！

ジャンクションをすると、「G.F.」や「カード」などの特殊なコマンドを、戦闘で自由に使用できるようになるのだ!!

ジャンクション（装備）をしたG.F.が、いろんな戦闘コマンドを持っているのだ。複数のG.F.をジャンクションすれば、その分、多くのなかから好きなコマンドを選べるぞ。

G.F.が「たたかう」以外のコマンドを持っているのだ！



モンスターをカードにすることも！



「カード」のコマンドで、モンスターをカードにしてしまうこともできる！　ほかにも「そせい」「しのせんこく」「ぼうぎょ」「ちりょう」なんてものもある!!

スゴイぞ！ジャンクション

2 キャラにさまざまな特殊能力が付けられる!!

アイテムから魔法を作ったり、隠されたポイントを発見したりと、冒険をサポートする数々の特殊能力がキミのものに!!

「魔法精製」の特殊能力（アビリティ）で、アイテムや魔法から別の魔法を精製できる。テントでケアルガが作れたりもするぞ!!

魔法を自分で作れたり…



敵に遭わずに移動できたりする！



このほかにも特殊能力は、「隠しポイント発見」「カウンター(反撃する)」「すいとる(HPを吸収)」「さきがけ(先制攻撃する)」など、種類も豊富!!

ジャンクション説明イラスト／白鳥優一



30分ですべてが理解できる ジャンクション講座

こんなに楽しくなる!

スゴイぞ!ジャンクション

3 魔法ジャンクションでパラメータが瞬時にアップ!!

魔法をパラメータ(能力値)に"装備"することで、レベルアップなしでパラメータの数値をアップさせることが可能なのだ!

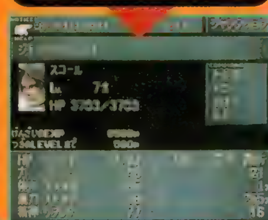
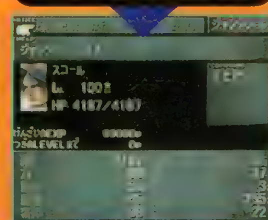
魔法をキャラクターの各パラメータにジャンクションする……ただそれだけで、キャラの戦闘能力がケタ違いにアップ! レベルを上げなくても、超強〜くなれちゃうのだ!!



つまり、自分の思い通りのキャラが作れるのだ!

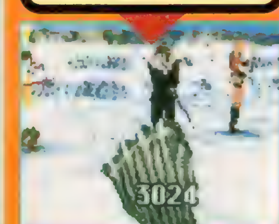
実証 それでは具体的にジャンクションの効果を見てみよう!!!

パラメータの違い

LV7 ジャンクションあり	LV100 ジャンクションなし
	

LV7のキャラがLV100のキャラに匹敵
左はLV7でDISK3まで進んだ状態。ジャンクションをうまく使えば、LV100に匹敵する能力値を得ることが可能なのだ。

敵に与えるダメージの違い

LV100 ジャンクションあり	LV100 ジャンクションなし
	

「レベル」より「ジャンクション」の方が重要!
同じレベルでも、ジャンクションありとなしとでは、通常攻撃で敵に与えるダメージにこれだけの差が出てしまうのだ!

興味を持ったなら
今すぐ次のページへGO!

30分ですべてが理解できるジャンクション講座…………その①

G.F.のジャンクション

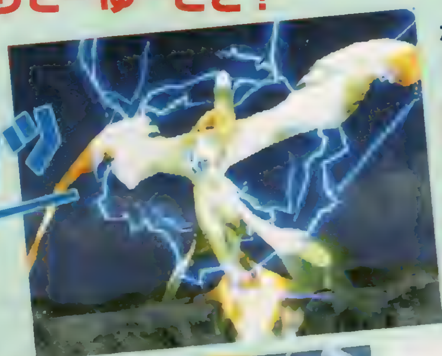
「G.F.をジャンクションする」とは…
召喚獣（ガーディアン・フォース）を装備することです!!

つまりこーゆーこと！



これでスコールの戦闘能力がぐーんとアップ！

ジャンクションシステムの基本となるのが「G.F.」だ。まずはG.F.を装備し、彼らの力を借りる準備を整えるのだ。





G.F.をジャンクションすれば強力な召喚攻撃が使えるようになる！

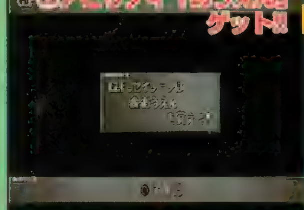


G.F.の召喚攻撃を「おうえん」することもできる!!

「おうえん」のアビリティを入手して、G.F.を応援だ!!　応援されたG.F.は、普段よりハリキって攻撃してくれるぞ!!

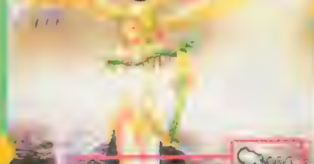
「おうえん」してるの図





1 アビリティ「おうえん」ゲット!!

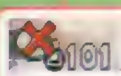
2 召喚中にSELECTを押しながら□を連打!!



3 攻撃力がアップ!!



最大250%のダメージに!!

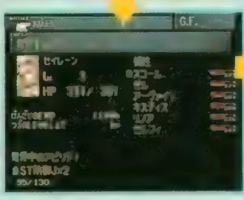


ただし、×が出たらひと休み…

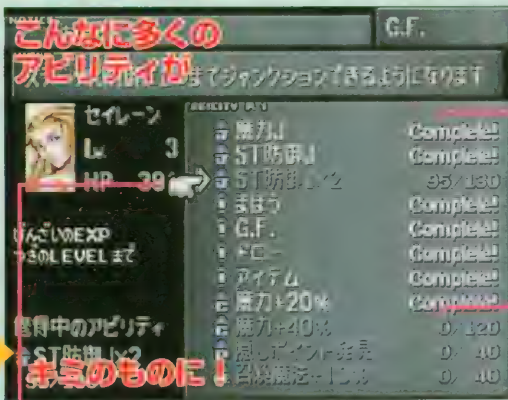
応援中に×が表示されたら小休止。この間に□ボタンを押すと、攻撃力が最低(75%)に戻ってしまうのだ。

そして… G.F.をジャンクションすると、そのG.F.が持っている「アビリティ(特殊な能力)」を使えるようになる！

G.F.が持つ多くのアビリティは、ジャンクションすることで初めて使用することができるのだ！

「G.F.」のコマンドの「おぼえる」を選ぶと



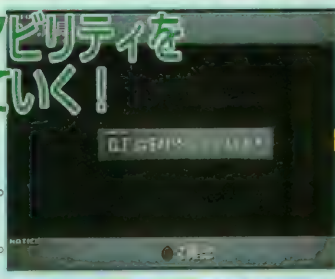
白い色は、すでに覚えたアビリティ

灰色は、まだ覚えていないアビリティ

矢印は、今覚えているアビリティ

しかも！ G.F.は戦闘でアビリティをどんどん覚えていく！

ジャンクションしたまま戦闘をすることで、G.F.はアビリティポイント（AP）と呼ばれる数値をゲットできる。これを溜めていくと、G.F.は新しいアビリティを覚えることができるのだ。覚えられるアビリティは、それぞれのG.F.ごとに違う。仲間にしたG.F.の数が多いほど有利になるのだ!!



バトルでAPをためて…



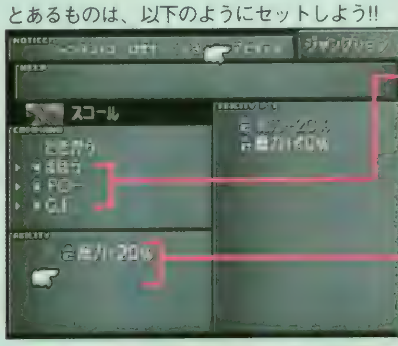
新アビリティゲット!!

アビリティの種類

コマンドアビリティ	戦闘コマンドになる 「ドロー」「まほう」など	セットする
G.F.アビリティ	G.F.の能力がアップ！ 「召喚魔法+20%」など	セット不要
キャラクターアビリティ	キャラに特殊能力が付く 「HP+20%」「力+20%」など	セットする
メニューアビリティ	メニューに新コマンド追加 「炎魔法精製」など	セット不要
パーティアビリティ	パーティ全体に特殊能力が付く 「隠しポイント発見」など	セットする
ジャンクションアビリティ	魔法のジャンクションが可能に！	詳しくは次のページへ

それでは 実際にアビリティをセットしてみよう!!

上の「アビリティの種類」内に〝セットする〟とあるものは、以下のようにセットしよう!!



コマンドアビリティはここにセット!!（最大3つ）

そのまま戦闘コマンドになる



コマンドアビリティはそのまま戦闘時のコマンドになる重要なアビリティ。ベストと思うコマンドを組み合わせてセットしよう。

キャラ/パーティアビリティはここにセット!!（最大4つ）

いろんな特殊能力が付く!!

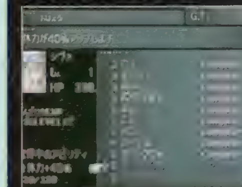
キャラの能力をアップするものから、特殊な能力を付けるものまで、多くのアビリティが存在する。最初は2つまでしか付けられないので、よく考えてセットしていこう。

実際のジャンクションの手順は、P.42の実践編を見よう!!

STEP UP 講座

次に覚えるアビリティの変更をしよう!!

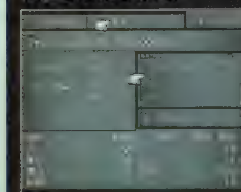
今覚えているアビリティよりも、先に覚えさせたいアビリティがある場合、下の画面で変更することができるぞ。



◀ここで矢印を覚えさせたいアビリティにセットする

たくさんのG.F.をジャンクションすれば…

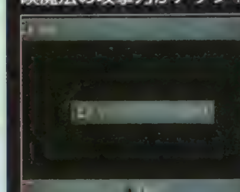
1人のキャラに複数のG.F.をジャンクションすれば、それだけ多くのアビリティが使用できるようになるのだ。



◀ただし経験値は割り振り制なので、成長は遅れるぞ。

G.F.だってレベルアップするんです!!

G.F.はAPのほかに経験値も入手し、レベルアップしていく。レベルアップすると、HPや召喚魔法の攻撃力がアップ！



◀レベルアップで新しいアビリティを覚えることも!!

メニューアビリティの使い方

G.F.が覚えたメニューアビリティは、メインメニューにある「アビリティ」の項目を選べば使用できるぞ。



◀覚えたメニューアビリティがすべて表示される。

G.F.のジャンクションを覚えたら、魔法のジャンクションに挑戦だ!!→

30分ですべてが理解できるジャンクション講座…………その②

魔法のジャンクション

「魔法をジャンクションする」とは…
魔法をキャラに装備することです!!

『FFVIII』の魔法は物質として考えられていて、戦闘で使用する以外にも、キャラに装備させることが可能。つまり、防具やアクセサリーのような"装備品"的な役割も持つのだ!!

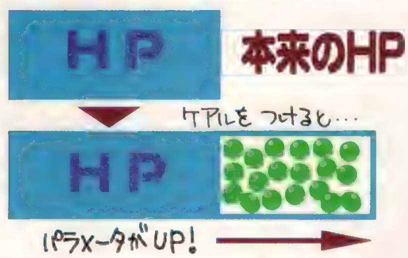
この場合の魔法はパワーを与えてくれるたまと考えよう



戦闘時の効果は気にせず、たまの形をした装備品と思えばいい。

魔法を装備すればパラメータをアップさせることができるのだ！





G.F.をジャンクションすることによって、キャラの各パラメータに魔法を装備できるようになる。装備すれば、付けた魔法の分だけパラメータが上がるのだ。ただし！……下を参照。

ただし、ジャンクション中のG.F.が
ジャンクションアビリティを覚えていることが必要

ジャンクションアビリティはパラメータと魔法をくっつける接着剤のようなもの

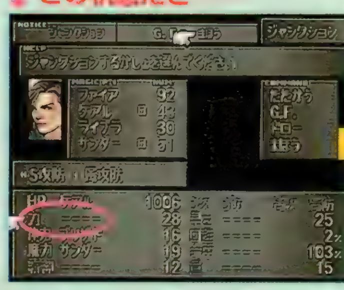


ちなみにジャンクションアビリティの効果は、大きく分けてパラメータ系、属攻防、S攻防の3種類!!

魔法をキャラクターに装備するには、装備する箇所に応じた「ジャンクションアビリティ」が必要。例えば、"力"に魔法を装備して攻撃力を上げたい場合は、「カJ」のアビリティが必要になってくるというわけだ。

だからジャンクションアビリティがないと……

この状態だと……





魔法ジャンクションの効果とは？

パラメータ系

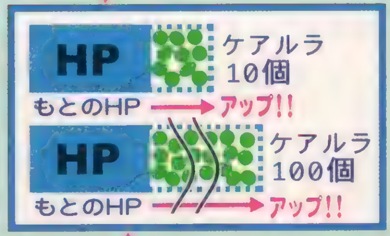
HPJ、力J、魔力J、体力Jなど

▶▶パラメータがアップ!!

装備した魔法の所持数で効果が違う！



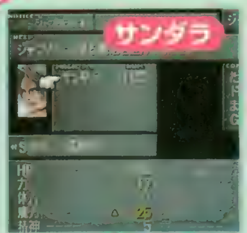


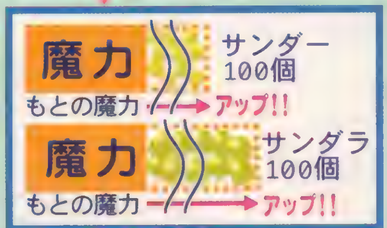


パラメータを高めるジャンクションアビリティは、種類や数で効果が変化!!

装備した魔法の種類によって効果が違う！







属攻防

属性攻撃J＆属性防御J

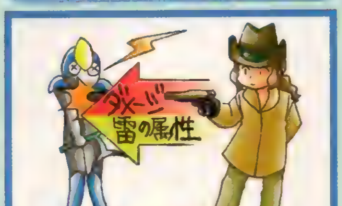
▶▶攻撃に属性付加／属性攻撃を防ぐ

属性攻撃Jに（属性のある）魔法をジャンクションすると、通常攻撃にその属性が付加される。同様に、属性防御Jにジャンクションすれば、敵の属性攻撃のダメージを軽減してくれるのだ。

属性のある魔法例

ファイア系	炎
サンダー系	雷
ブリザド系	冷気
エアロ	風
ウォータ	水

属性攻撃＋サンダー



弾丸に「雷」の属性が付く！

属性防御＋サンダー



「雷」に対する防御力が備わる

S攻防

ステータス攻撃J＆ステータス防御J

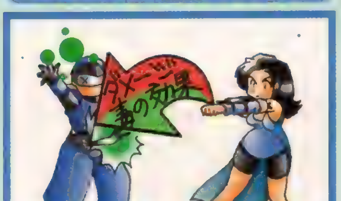
▶▶攻撃にステータス異常の追加効果／ステータス異常を防ぐ

ステータス攻撃Jには、ステータス異常を起こす魔法（下の例を参照）をジャンクションさせる。これで通常攻撃をすると、ダメージに加え敵をステータス異常にできるのだ。ステータス防御Jの場合は、逆にそのステータス異常を防いでくれる効果があるぞ。

効果の例

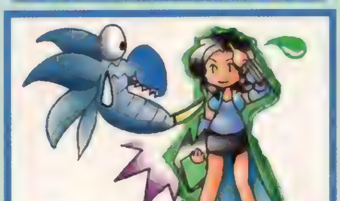
スリプル	ねむり
コンフュ	こんらん
サイレス	ちんもく

ステータス攻撃＋バイオ



通常攻撃に「毒」の効果をプラス！

ステータス防御＋バイオ



「毒」に対する耐性が備わる

さ〜て、いよいよ実際にジャンクションしてみよう!!

STEP UP 講座

!! 魔法は常に100個ドローしよう!!

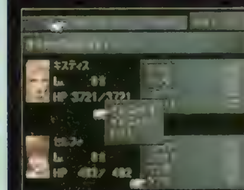
ジャンクションする魔法の数は、多い方が効果が高い。新しい魔法を見かけたら、必ず100個ドローするようにしよう！



◀100個ドローすることは、そんなに手間ではないぞ。

!! ジャンクションできるのは、そのキャラが持っている魔法のみ!!

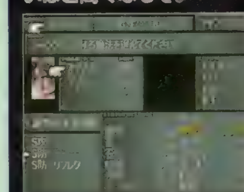
ジャンクションできるのは、そのキャラが持っている魔法のみ。魔法が足りないキャラには、「こうかん」で分け与えよう。



◀メインメニューの「まほう」で交換可能だ。

!! S攻防では、数の違いは成功率の違い!!

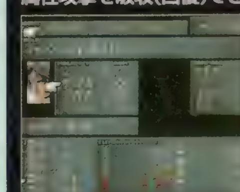
S攻防にジャンクションする魔法は、数によって成功率（回避率）が変わる。当然、数が多いほど高くなるぞ。



◀S防御で回避率が100%になれば、確実に回避できる!!

!! 属攻防では、数の違いはダメージ量の違い!!

属攻防での数の違いは、ダメージ量（軽減率）に影響する。属性防御が100%を越えると、その属性攻撃を吸収（回復）できるぞ。

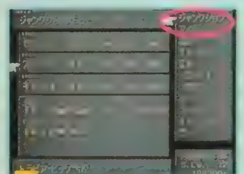


◀100%を越えて緑の星印がつけば、吸収できる証拠だ。

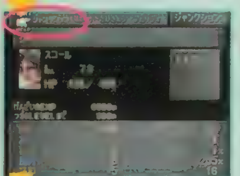
30分ですべてが理解できるジャンクション講座…………その③

実戦編 それでは実際にジャンクションしてみよう!!

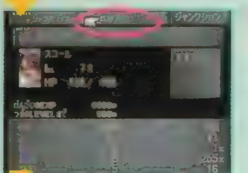
G.F.のジャンクション



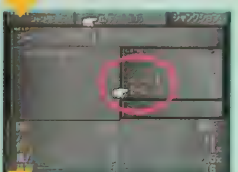
「ジャンクション」を選択
◀まずは△を押してメインメニューを出し、一番上にある「ジャンクション」コマンドとキャラを選択しよう。



「ジャンクション」を選択
◀続いて表示される4つのサブコマンド（画面の上端に4つ並んでいる）から、一番左にある「ジャンクション」を選択。



「G.F.」を選択
◀すると、「G.F.」か「まほう」かを選ぶ画面になる。今はG.F.をジャンクションしてないので「まほう」は選べない。



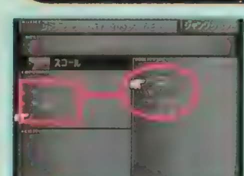
付けたいG.F.を選択
◀最後に付けたいG.F.を選択。このとき◎を押すと、そのG.F.が持っているアビリティを参照できるぞ。

ポイントチェック!!
- G.F.は1キャラに何体でも装備できる!!
- ジャンクションしたG.F.のアビリティ（特殊能力）が使用可能になる!!

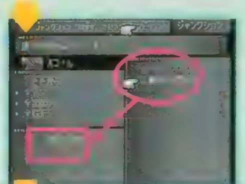


とりあえず「まほう」のジャンクションはあと回しにして…
◀先にアビリティをセットするため、⊗を3回押す。

アビリティのセット



コマンドアビリティをセット
◀まずは戦闘で使用するコマンドを3つ選ぶ。取りあえず、基本コマンド（後述）から3つを選択。



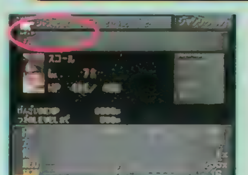
キャラ／パーティアビリティをセット
◀最初は2つまでなのでよく選ぼう。パーティアビリティは、誰か1人が付けていればOKだぞ。

ポイントチェック!!
- コマンドアビリティは戦闘コマンドになる
- キャラ／パーティアビリティはキャラやパーティに特殊な能力が付く

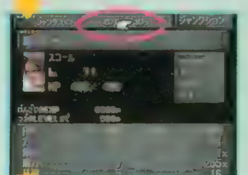
基本コマンドはこの4つ！

「G.F.」	G.F.を召喚
「まほう」	魔法を使う
「ドロー」	魔法をドロー
「アイテム」	道具を使う

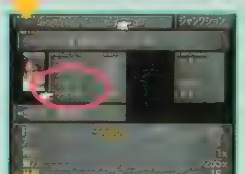
魔法のジャンクション



「ジャンクション」を選択
◀いよいよ魔法のジャンクションだ。まずは「ジャンクション」のサブコマンドから、「ジャンクション」を選択しよう。



「まほう」を選択
◀次に「まほう」を選択する。このとき、そのキャラが魔法を1つも持っていない場合、コマンドは選択できないぞ。



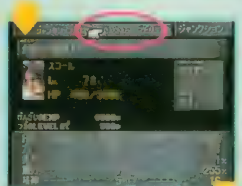
付けたい魔法を選択
◀ジャンクションできる場所（パラメータ）が白く表示されるので、それぞれに付けたい魔法を選んで付けていこう。

ポイントチェック!!
- 属性攻撃＆防御、ステータス攻撃＆防御のジャンクション表示の切り替えは？

▶魔法を「属攻防」や「S攻防」にジャンクションしたいときは、✚を左に押そう。メニューが切り替わるぞ。



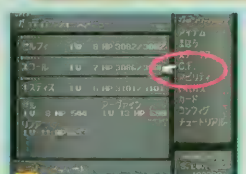
✚キーを左へ！



持っている魔法が増えてきたら「さいきょう」を選択
◀魔法ジャンクションは、「さいきょう」コマンドで一発装備も可能なのだ！

「たたかう」	「まほう」	「ぼうぎょ」
攻撃力を重視した最強装備。「力」に重点が置かれた魔法ジャンクションをしてくれるぞ。	魔法での攻撃を重要視した最強装備。主に「魔力」や「精神」に重点が置かれる。	防御力を重視した最強装備。主に「HP」や「体力」に重点を置いて装備してくれる。

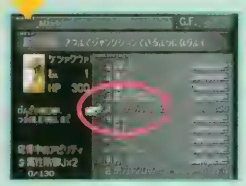
覚えるアビリティの変更



「G.F.」を選択
◀G.F.が次に覚えるアビリティを変更するには、まずはメインメニューの「G.F.」を選択し、変更したいG.F.を決定。



「おぼえる」を選択
◀G.F.のステータス画面になったら、「おぼえる」コマンドを選択。実際には◎ボタンを押すだけでいい。



覚えたいアビリティを選択
◀アビリティ一覧の画面になったら、矢印を次に覚えたいアビリティにあわせればOK。

こうしてアビリティを増やし、魔法をジャンクションして、自分だけのキャラを作るのだ!!

以上の手順を終えると、ひとまずはジャンクション完了だ。あとは、戦闘でAPを溜めてアビリティを増やし、魔法をドローして強力な魔法をジャンクションしていけばOK。次に覚えたいアビリティの変更やジャンクションアビリティをうまく使い、力を生かして「とつげき」しまくるキャラや、高い魔力で敵から多くの魔法をドローしまくるキャラなど、自分の望みどおりのキャラを作り上げていこう!!

魔法ジャンクションでパラメータ大幅アップ

各パラメータごとに、右の魔法一覧からもっとも効果の高い魔法をチョイス。魔法をジャンクションする際の参考にしよう。もちろん、すべて100個ずつ持っている状態が前提となるぞ。

魔法一覧

ファイア系	ブリザド系	サンダー系	ウォータ	エアロ
トルネド	クエイク	バイオ	ブライン	コンフュ
スリプル	サイレス	ゾンビー	ブレイク	グラビデ
ドレイン	デス	ストップ	スロウ	ヘイスト
ダブル	トリプル	バーサク	レビテト	リフレク
プロテス	シェル	デスペル	エスナ	リジェネ
ケアル系	レイズ系	ライブラ	ホーリー	フレア
メテオ	メルトン	ペイン	オーラ	アルテマ

パラメータ別・高効果魔法BEST3（アルテマを除く）

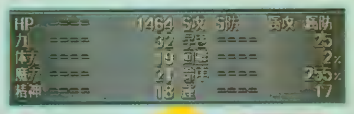
パラメータ	MAX数値	1位	2位	3位
HP	9999	アレイズ	メテオ	ホーリー
力	255	メテオ	トリプル	オーラ
体力	255	アレイズ	メルトン	リジェネ
魔力	255	トリプル	ペイン	メテオ
精神	255	アレイズ	リフレク	ケアルガ
早さ	150	トリプル	ヘイスト	ストップ
回避	150?	トリプル	トルネド	メテオ
命中	255	トリプル	オーラ	ダブル
運	50?	オーラ	ペイン	デス
属性防御	––	アレイズ	レイズ	シェル
S攻防	––	攻：ペイン 防：ホーリー	攻：ブライン 防：ペイン	攻：サイレス 防：リフレク

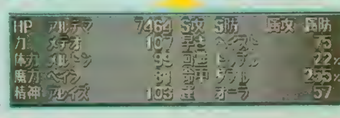
魔法入手方法・その他

【アルテマ】は、「早さ」「命中」のみ2位ながら、そのほかのすべてのパラメータでジャンクション効果が最も高い最高級魔法。なかでも属性防御にセットするのがオススメか。入手法は？？？？
【アレイズ】MD層、F.H.のドローポイント、アビリティ「生命魔法精製」など。
【ホーリー】白いSeeDの船、ルナティック・パンドラ内部のドローポイントなど。
【メテオ】ルナティック・パンドラ内部のドローポイントなど。
【トリプル】ケルベロスからドロー(レベル19以上)。
【リジェネ】ビッグスからのドロー、など。
【リフレク】ウェッジからのドロー、など。
【デス】クウァール、トンベリからドロー、ルナティック・パンドラ研究所のドローポイントなど。

LV30スコールの場合

ここでは、LV30のスコールを例に取り、防御に重点を置いた場合のジャンクション例を紹介していこう。右の写真のようにジャンクションの前と後とでは、その違いは一目瞭然なのだ。





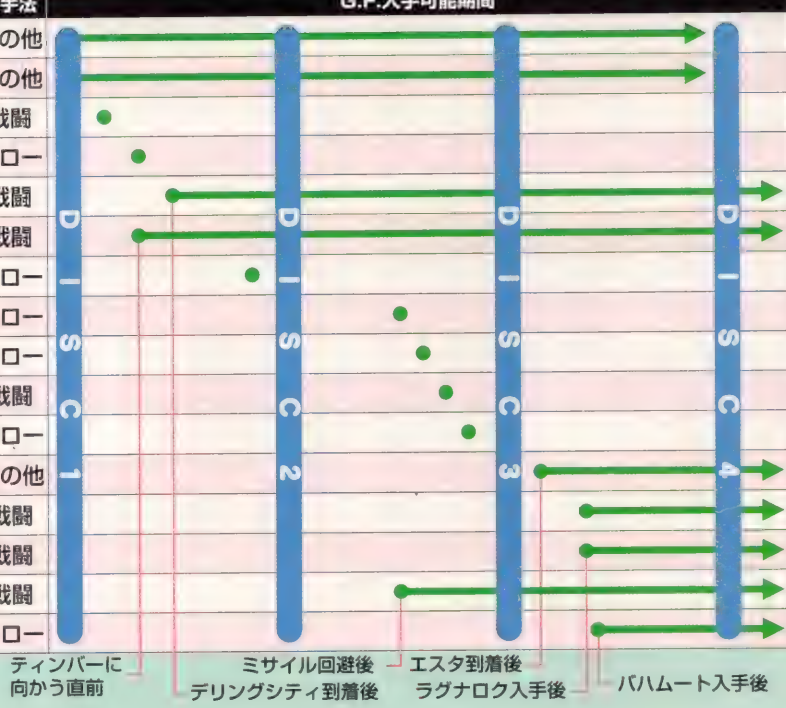
防御重視のベストジャンクション組み合わせ例

HP …1464→7464（アルテマ）
力 ……… 32→107（メテオ）
体力 …… 19→99（メルトン）
魔力……… 21→81（ペイン）
精神力 … 18→103（アレイズ）
早さ …… 25→75（ヘイスト）
回避 ……… 2→22（トリプル）
命中 ……255→255（ダブル）
運 ………… 17→57（オーラ）
属攻防…… 攻撃：––––　防御：レイズ
S攻防…… 攻撃：ブライン　防御：ホーリー

G.F.入手可能期間早見表

G.F.は、特定の入手時期を過ぎてしまうと、二度と手に入らない場合が多い。そこでここでは、ジャンクション可能な全G.F.の入手可能ポイントを紹介。しっかり参照して、うっかり取り逃すことのないように。なお、チョコボなどのジャンクションできないG.F.は、ここでは省いてある。

表の見方　入手期間は、左から順にDISC 1～4を示しており、矢印のある部分が、G.F.を入手可能な期間を表している。矢印がないものは、基本的に特定の戦闘でドローすることでのみ入手可能(直接戦闘となるイフリートはのぞく)。ケルベロスの場合も直接戦闘だが、倒さずにガルバディア・ガーデンをクリアしてしまうと、やはり二度と入手不可能だ。



名称	入手法	備考
ケツァクウァトル	その他	バラム・ガーデン教室の学習用パネルを調べる
シヴァ	その他	バラム・ガーデン教室の学習用パネルを調べる
イフリート	戦闘	炎の洞窟で戦闘に勝つ
セイレーン	ドロー	エルヴィオレからドローする
ブラザーズ	戦闘	名もなき王の墓で戦闘に勝つ
ディアボロス	戦闘	必ずセーブしてから……
カーバンクル	ドロー	大統領官邸のシュメルケからドローする
リヴァイアサン	ドロー	マスタールームのノーグからドローする
パンデモニウム	ドロー	バラム街で風神からドローする
ケルベロス	戦闘	ガルバディア・ガーデンでの戦闘に勝つ
アレクサンダー	ドロー	イデア(2戦目)からドローする
？？？？？？？？	その他	????
バハムート	戦闘	????
サボテンダー	戦闘	????
トンベリ	戦闘	????
？？？	ドロー	????


PlayStation
ただいま。
サウンドノベル・エボリューション1
弟切草
蘇生篇
3/25
発売予定
「街～運命の交差点～」
丸々一日分体験版付きで発売!!
メモリーカードにセーブすれば、そのまま「街」のデータとしてプレイできます
サウンドノベル・エボリューション 1
「弟切草 蘇生篇」
3月25日発売予定
4,800円
名作ホラーソフト「弟切草」が、より幻想的ビジュアルで復活。奈美へザッピングし、新たな事実が今解き明かされる。
©1992/1999 CHUN SOFT
サウンドノベル・エボリューション 2
「かまいたちの夜 特別篇」
絶賛発売中
4,800円
サウンドノベル史上最大のヒットサスペンス。雪山ペンションで起きる連続密室殺人の謎を解け!
©1994/1998 CHUN SOFT／我孫子 武丸
サウンドノベル・エボリューション 3
「街 ～運命の交差点～」
絶賛発売中
5,800円
あなたは8人のアツ～い人生と上手につきあえるか!?
運命の5日間が今、始まる。
©1998/1999 CHUN SOFT
サウンドノベル エボリューション
「弟切草 蘇生篇」はココが新しい!
◎幻想的CGの世界へ、ビジュアル総入れ替え
◎ヒロイン奈美のシナリオが追加
◎本篇シナリオも大幅変更
◎「デュアルショック対応」で新たな恐怖
DUAL SHOCK 対応
オリジナル"スケルトン ヘッドホン"プレゼント
毎月抽選、合計1,000名様にプレゼント!
詳しくは上記3商品に同梱のマニュアルをご覧ください
※1商品で1口の応募となります
※ご不明な点は、下記チュンソフト質問ダイヤルまで
TEL.03(5272)5155
※受付時間:月曜日～金曜日(祝・祭日はのぞく)13:00～17:00
楽しさ百発百中!
CHUN SOFT
株式会社チュンソフト
〒160-0022東京都新宿区新宿6-24-20丸増新宿ビル10階 http://www.chunsoft.co.jp

攻略Station

ゲーム雑誌最強の攻略ページ

How to win



- 幻想水滸伝II
- フェイバリットディア
- チョコボレーシング
- ファイナルファンタジー コレクション
- モンスターファーム 2
- 電車でGO!2
- トゥームレイダー 3
- 火魅子伝
- Sonata
- エーベルージュ 2
- GIジョッキー

イラスト／師匠田マリ子

幻想水滸伝Ⅱ

攻略最終回を締めくくるのは、開発スタッフによる対談。キャラコンの結果発表も大掲載だ!!

発売中 RPG ▶¥5,800 ▶コナミ ▶MC（2ブロック）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

「幻想水滸伝Ⅱ」の記事はこれで最終回です。長い間付き合って下さってありがとうございます。１つのゲームを通して皆さんと同じ気持ちを共有できたことは、何物にも代え難いです。関係各位に迷惑を掛けつつも、やってこれたのは皆さんのおかげです。（IZUNA）

キャラコン募集のときに何も書いてないのに、イラストを描いてくれたりとか、ハガキいっぱいに想いを書いてくれたりとか、みんなの愛情が感じられてとっても嬉しかったです。やっぱ"愛"だよね、愛。今まで本当にありがとうございました。（PON）

開発スタッフスペシャルトーク

『幻想水滸伝Ⅱ』の楽しみ方第3弾!! 最後は……



最終回を飾るのは、『幻想水滸伝Ⅱ』を作った５人のスタッフによる座談会。会話も弾み、今だから言える開発裏話や暴露ネタまで飛び出したぞ。終始笑いの絶えなかった爆笑トークをご覧あれ！

みんな"こっそり"増やしてるんです(笑)

――いろんなところからユーザーの反応を得ていると思いますが、それをどう感じていますか？

村山吉隆氏（以下村山、敬称略）：発売日にもうクリアしていたスゴイ人もいましたねぇ。

太田顕喜氏（以下太田、敬称略）：途中でやめる人がいないっていうのが安心しました。あと、ナナミが嫌われていないのが良かったですね。

村山：人気ありますよね、ナナミ。

石川史さん（以下石川、敬称略）：でもナナミのキャライラストって最初、イメージと違うからダメだって言った人もいましたよねぇ～。

村山：誰だろう？　覚えてないなぁ（笑）。いや、主人公の肉親として一番よく出てくるから、あんまり可愛くしすぎるとヤバイってのがあったから。

太田：だから、発売されてから人気があるというのを知ったときはすごく意外だったなぁ。

――再会したときに、主人公の首根っこ捕まえてガクガク揺すったときはビックリしましたよ。

太田：あれは狙ってやったんですよ（笑）。絶対に嫌われるから、掴みは思いっきり狙っとこうと。

斉藤潤氏（以下斉藤、敬称略）：太田さんのアニメーションパターンの注文はシコタマ細かいんですよ。

太田：ナナミでアレやっちゃってから、キャラのアニメパターンを増やすのに、歯止めがきかなくなっちゃって……（笑）。

村山：そこは見るたびにアニメパターンがどんどん増えていったじゃないですか。主人公が壁にめり込んだ跡も最初はなかったんですけど、いつの間にか入ってるし。

斉藤：あれ誰が付けるって言ったんですかね？

石川：みんなで「コレ絶対に跡が残るよ」って言ってて、それで背景の人に描いてもらったんですよ。

東野美紀さん（以下東野、敬称略）：やっぱり効果音とかも入れなきゃ、みたいに増えていったんですよね（笑）。

――じゃあ、村山さんの指定じゃないんですね？

村山：私は基本的にシナリオとセリフを書くだけなんです。実作業に入るときにそれぞれの担当者にお願いするんですけど、あとで画面を見せてもらったときに、「ああっ!?」ってビックリするんですよ（笑）。

太田：あんまりたくさんアニメを頼んでるのがバレると怒られるんで、こっそり発注するんです。

一同：爆笑!!

石川：こっそりやらないと村山さんが怒るから……。

斉藤：でも、やり過ぎ(笑)。仕事を増やしてどうする！　でも必要ですよね。だってあのシナリオじゃ、キャラが動かないわけにはいかないじゃないですか。

太田：そうそう。村山さんも期待していたでしょ？

村山：だって、「こういうふうに動く」って書くと…ホントに動くかなぁと思って（笑）。

――顔グラフィックのパターンも多かったですよね。

石川：太田さんの「このシーンは普通の顔じゃおかしいから」っていう注文が多いんですよ。

村山：あとなぜか顔グラフィックがあるキャラがいますからね。ティント市長の娘リリィとか。

石川：ああ、あれ何であるんですか？ 全身イラストも描いたから、もう少し活用するかと思ったのに。

村山：いや、わかんない（笑）。たぶん、発注書にこっそり加えといたのかなぁ？

――むささびが５人に増えたのも"こっそり"？

石川：最初はマントの色を変えるだけだったんですよ。でもいつの間にか顔も変わってて（笑）。

太田：あれは村山さんの注文ですよ。「主人公とむささびだけで歩きたい」って言ったじゃないですか。

村山：そうでしたっけ？　覚えてないなぁ～（笑）。

――あとバナーの村の宿屋の娘エリって「仲間になるかな」って思って何回も泊まっちゃいましたよ。

村山：やっぱり。あれは前作のデータ継承で、グレミオがいないときのフォロー用なんですよね。

――ぼっちゃん（前作主人公）とグレミオの全身イラストがなかったのは残念でした。

石川：それは……前作のファンの人の反応が怖くて描けませんでした。顔を描くときもドキドキして。一番気を使った顔かもしれない。

知って役立つ㊙情報

今までの攻略記事では伝えきれなかった、ちょっとした情報をここで紹介するぞ。これを参考に、いろいろと試してみてね！

1 お風呂イベント

お風呂では、飾る骨董品や入るメンバーなどの組み合わせによって、いろいろなイベントが起こる。そのイベントが起こる条件を、すべて紹介しちゃうぞ。全部見るのは大変だけど、骨董品集めを頑張ってる人はお風呂イベント制覇を狙ってみよう。



会話イベント(ご飯編)	主人公、ビクトール、フリックの３人でひのき風呂に入る
会話イベント(彼女編)	主人公、ビクトール、フリック、ニナの４人で大理石風呂に入る
会話イベント(デブ編)	主人公、ビクトール、フリックの３人でジャングル風呂に入る
ヒカリ攻撃３人イベント	主人公、ボルガン、ガンテツ、ロンチャンチャンの４人でドラム缶風呂に入る
格闘家２人イベント	中国え皿を６個飾り、ワカバとロンチャンチャン以外で入る
のろい人形イベント	のろい人形を６個飾る
落書きイベント	のろい人形を６個、落書きを２個飾る
たこが踊り出す	たこつぼを６個飾り、アビズボア、ルロラディアと一緒に入る
騎士の像と女神の像	騎士の像を男湯に３個、女神の像を女湯に３個飾る
小便小僧	しょうべん小僧を右上の台座に飾る
龍のイベント	青竜のつぼを６個、山水画を２個飾る
ランプの精	ペルシャランプを６個飾る
※露天風呂	本拠地LV４になってから、20回風呂に入る

PHOTO／まきたゆういち



企画・原作・ディレクター **村山吉隆氏**

好きなキャラはテレーズ。好きなシーンは書き上げ[illegible]という「ルカ・ブライト大往生」



サウンド **東野美紀さん**

好きなキャラはアンネリー、テレーズ、アップル。好きなシーンはジョウイの[illegible]とアップルの上下[illegible]。



プログラム **太田顕喜氏**

好きなキャラはシド、ピッキー。ナナミは別格で、ナナミのイベントシーン全般に[illegible]こだわりを持つ。



キャラクターデザイン **石川史さん**

好きなキャラはシロ。好きなシーンはシロに話しかけると起きあがるところ、という[illegible]の大好き。



オブジェクトデザイン **斉藤潤氏**

好きなキャラはナナミ、ワカバ、オウラン、ゲンシュウ。太田氏の[illegible]シーンを[illegible]した[illegible]に入り。

ダミーの仕様書を用意してました

――チュカチャラも全身イラストなかったですね？
太田：ああ、あれは嫌がってましたよね。たぶん嫌いなんでしょう、タコ。
石川：海の生物の図鑑とかもあまり触りたくない。タコばっかりの写真がワーッと載ってるんですよ!!
――タコ３匹仲間にすると108星揃わないですよね。
村山：タコも個人的趣味で増やしたんで、そのへんはタコ好きの愛の力で頑張って下さい（笑）。
太田：でも、タコが増えたのってむささび戦隊と同時期ですよね？
村山：ええ。あれも"こっそり"増やしましたから。
石川：村山さんと太田さんが話していると油断がならないんですよ。必ず何か増えますからね。
村山：ほかにも"こっそり"入ってますからね。
太田：ああ、ニナの……協力攻撃。
石川：ニナ？　あぁ私、知らなかったんですよ！
太田：フリック好きだからニナ見ると怒るんですよ。だから協力攻撃を見たら絶対怒るからって「石川さんには教えてはいけない」とバトルチームの水面下で作ってたんですよ。石川さんなら絶対ニナは使わないからバレるわけないって言ってたのに……。
村山：協力攻撃の仕様書あるじゃん。（小声で）実は２種類あったのよ！
石川：えぇーっ!!
村山：ダミーのニセ仕様書作っておいて、真の仕様書の方は協力攻撃作ってる人にしか渡してなかったんだけどさ。うっかり者が机の上に置きっぱなしにしてあったのを見ちゃったんだよなぁ（笑）。
太田：絶対怒るから、完成しても黙ってるってつもりだったんですよ。
石川：なんか、すごくないがしろにしてませんか。一生懸命仕事したのに……ひどくありません？
太田：でも、見たら怒るでしょう？
石川：だからぁ、なんで怒ると思うんですかぁ？
村山：ん、いや怒んないけど、もしかして削られるかと思った（笑）。
石川：あたしにそんな権限はないじゃないですか。
村山：そうかなぁ〜？
一同：爆笑！
――では、それぞれの苦労した点は？
村山：いろいろありますけど、１度話が収拾付かなくなりかけて、それをまとめるのが大変だったですかねぇ。最初、だいたい前作の 1.5倍くらいのボリュームの予定だったんですけど、途中から倍くらいになっちゃってて、ちょっとドキドキしていました。
斉藤：普通は20時間じゃクリアできないですよ。
村山：おかしいなぁ、計算間違ったかなぁ（笑）。途中からいかに詰めるか苦労しましたかね。
太田：私が一番苦労したのは料理。ムチャクチャ増えたじゃないですか（笑）。当初お遊びの要素だったんで、メモリをそんなに取ってなかったんですよ。仕様書に 240種類って書いてあって、かなりの危機感を感じました。結局、１週間くらい泣きながらプログラムし直しましたよ（笑）。
斉藤：苦労したことねぇ……もともと多いんだもん、俺の仕事（笑）。ただ、前作のときにそのスタイルでやっちゃったからなぁ。
村山：108人＋αに動いてる人全部ですからねぇ。仕事量が多いなぁとは思っているんですけど、作業が早いからつい頼んじゃう（笑）。
太田：だから後半、斉藤さんにはこれ以上仕事頼まないように、ってお触れが出たんですよね。
村山：「仕事を増やすなぁ〜！」ってね（笑）。
太田：だから、"こっそり"斉藤さんのツボを突くようなアニメを「これはあった方がいいですよねぇ？」って持ちかけるんですよ（爆笑）！

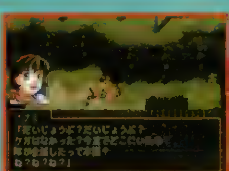




▼ダミーの仕様書を作ってまで入れた協力攻撃（笑）。

▲アイテムも増え、お話も付いてしまった料理勝負。

斉藤：そりゃあもう、やるだけやらなきゃいけなかったんです。
――そうやってコボルトダンスとかが増えていったんですね？
村山：コボルトダンスと守護神像は夜中でハイになっているときに見て、もう笑い転げ回りましたよ。
――変な像を作ると「わぁい、怪物、怪物」って言われるんですよね（笑）。
村山：守護神から良いものをもらうのは大変ですからね。あれもまた 256種類あったんで死にそうでしたね。じゃ、苦労しっぱなしだった石川さんは？
太田：純粋に108人いるってところじゃないの？
石川：それはもうあきらめるしかないから（苦笑）。ただ、イラスト描くときになかなかOKが出なくて。メグの靴下の色とかねぇ〜。
村山：ああ、ニーソックスの色が、茶色か白かで論争が起こったんですよね。白いニーソックスにズキンと来てた人がいたから（笑）。
石川：あれが決まるのに２日もかかったんですよ。結局、シエラ様が白靴下だからということでムリヤリ納得してもらって。
太田：でもメグは白だとしまらないんですよ！
一同：爆笑！
村山：じゃあ、次、東野さん。
東野：あ、私はそんなに注文付けられることなかったです。でも太田さんが「ナナミが登場するところはナナミのテーマを！」って言ってきて（笑）。誰かのテーマを作っちゃうとキリがないので極力やめたんですけど、太田さんにずいぶん粘られて（笑）。
石川：やっぱり太田さんが一番ワガママなんだ。
一同：大爆笑!!





▼村山さんが"こっそり"入れたむささび戦隊です。

▲歯止めが利かなくなった原因の、ナナミとの再会。

2 守護神設計図入手場所と入手アイテム

守護神像を作ったときにアイテムを入手できるけど、組み合わせが多いだけになかなか良いアイテムをもらえなかったりするよね。そこで全部を同じ設計図にした場合と、レアアイテムがもらえる組み合わせをピックアップして教えちゃうぞ。設計図の入手場所も併せて掲載するので、全部集まらなかった人は活用してほしい。

ドラゴン設計図１	ジュドが持っている
ドラゴン設計図２	洛帝山・宝箱
ドラゴン設計図３	ティント市・設計技師の男
ドラゴン設計図４	ロックアックス城・宝箱
白馬設計図１	ジュドが持っている
白馬設計図２	洛帝山・宝箱
白馬設計図３	ティント市・設計技師のおじいさん
白馬設計図４	ロックアックス城・宝箱

かめ設計図１	トゥーリバー市フィールド・イワマジロン
かめ設計図２	グリンヒル市フィールド・びんぼうがみ
かめ設計図３	洛帝山・ホークマン、スカイナイト
かめ設計図４	木こりの結び目・本拠地名リーグ
うさぎ設計図１	ジュドが持っている
うさぎ設計図２	街道の村・道具屋の掘り出し物
うさぎ設計図３	バナーの村・道具屋の掘り出し物
うさぎ設計図４	グリンヒル市解放後・道具屋の掘り出し物

全力所	入手アイテム
ドラゴン	竜印香炉
ユニコーン	蒼き門の封印球
かめ	110000ポッチ
うさぎ	魔の石

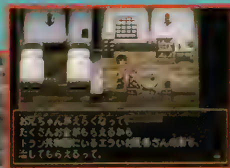
頭	体	足	尾	入手アイテム
ド	ド	う	ユ	倍返しの封印球
ド	ユ	か	ユ	ほたるの封印球
ド	か	ド	ユ	竜印香炉、蒼き門の封印球
ド	う	ド	う	竜印香炉、幸運の封印球
ユ	ユ	か	ユ	ハンターの封印球
か	ド	ド	ド	銀糸の竜鎧
か	ド	ユ	ユ	手技の封印球
か	ユ	う	ド	夢幻はおり
か	か	ユ	ユ	魔力吸いの封印球
か	か	う	ユ	好意の封印球
か	う	ユ	ユ	どりょくの封印球
う	ユ	う	ユ	フェロの封印球
う	か	う	か	金運の封印球、幸運の封印球

いろいろと想像して楽しんで下さい！

——それでは、皆さんの好きな曲を教えて下さい。
村山：僕は、一番最後の天山峠の一騎討ちのところ。東野さんに聴かせてもらったとき、「うわ〜、カッチョイイ」と鳥肌立ちましたね。
太田：私は……ネクロードとのバトルの曲。ドラキュラのようで好きです。
斉藤：うーん私は、滝に飛び込んだあとに流れるオープニングスタッフロールのピアノ曲ですね。
石川：はい、同じく1票です。
東野：私も同じく（笑）。あの曲のタイトルは「回想」っていうんですけど、"自分らしい曲だな"という印象が残っていて自分のお気に入りですね。あれは私の中ではわりと傑作に入る曲かなと思います。
——その「回想」の中で歌ってる人は誰なんですか？
東野：あれはですね、デモムービーもそうなんですけど、民謡の歌い手さんです。高橋由美子さんと言って、実はコナミの社員なんです（笑）。
石川：彼女はデザイナーで、趣味で民謡をやってるんですよね。全国大会で入賞したんでしたっけ？
東野：えっと、全国民謡大会で5位に入賞したんです。それで、たまたま私がその話を聞いて、テープを聴かせてもらったのがきっかけです。
——あとアンネリーは誰が歌っているんですか？
東野：あれもウチの社員です（苦笑）。あとミニゲームのむささびの声は、村山さんがやってます。
村山：サントラでバラされてますからねぇ。あれは"だいたい良いけど少し不満"というときに出す声なんですよ。それをそのまま録音されたんです。
太田：ミニゲーム見てビックリしましたよ。「これ、村山さんの声がモロに入ってる！」って（笑）。
——話は変わりますが、ロックアックス城での悲劇は、シナリオ上必要だったのでしょうか？
村山：あれは最初からありました。今回は"戦争を描く"というテーマがあったので、人が死ぬことを無視してお話を作ることはできなかったんです。戦争だから多くの人が死んじゃうんですけど、「もっと簡単なことで人が死ぬんだよ」という部分もあると。それが良い悪いは別にして、そういうことがあるというのを描かないわけにはいかなかったんです。で、それを描くのにあまりに遠い存在の人だとズルイかなぁと思ったんですよ。
——でも、前作も今作も一番身近にいる人が死んじゃうじゃないですかぁ。
太田：最初のシナリオ案には、あのベストエンディングはなかったんですよ。

▼この声が村山さんの肉声。よく聞いてみよう。





▲この子がラウドの妹だって気づいてたかな？

村山：前作でも最初はグレミオが生き返るという設定はなかったんです。で、話の完成度的には生き返るとかっていうのがない方が、最終的にはキチッと収まるんですよ。今回、心を鬼にして書いたんですけど、ジョウイとの一騎討ちとかを書いているうちに……哀れすぎて（笑）。それで結局入れたって感じになってますね。今回の話のモチーフとして「項羽と劉邦」という2人の英雄が戦う中国の話があったんですよ。項羽はすごく強いけどあまり人望のない人で、劉邦は逃げてばっかりの弱い人なんだけど最終的にはみんなの力で勝っちゃうみたいな感じなんです。で、劉邦の方は当然主人公側になるんですけど、項羽の方の人格を2つに分けたんですよ。それがルカとジョウイになってます。
——なるほど、そうだったんですか。ところで、どうしてラウドと戦わせてくれなかったんですか？
太田：最初はどこかの町で落ちぶれるという設定だったんですけど、妹が可愛すぎましたからね。
斉藤：ラウドに妹がいるって気付かれてないんじゃないのかな？　キャロの街の、坂の途中にある家に目の見えない女の子がいるじゃないですか。
太田：あの子、終盤いなくなってますよね？
斉藤：だからラウドが出世したがってた理由っていうのは、お金を稼いで妹の目を治したかったからなんですよ。
——そうだったんですか！う〜ん、深いですねぇ。それではエンディングを複数にしたのはなぜですか？
村山：最後の分岐の一騎討ちに関しては、行ってほしいけどあんまり強制したくないという意図があったんです。さらに、そこでジョウイと戦わない選択肢もほしいというのがあったので、あの形になってます。あと一番特異なのがティント市での選択で、そのまま逃げちゃうと途中で1つのエンディングになるんです。これに関しては悩んだのですが、逃げちゃうような選択肢も正解なんじゃないか、っていうのが個人的にはあるんですよ。正解はいくつも作りたいということですね。まぁ、途中で抜けるのでスタッフロールも流れない中途半端な形になりますけど、それはある程度の狙いで入れてあります。
石川：あれはあれでいいですよね、むささびいるし。
村山：（笑）。もしかしたら、あれが一番ハッピーエンドかもしれない、というのがありますからねぇ。
——エンディングは4種類ですか？
村山：ええと……いちおう4種類ですね。でも条件によって108星のその後がいろいろ変わります。
太田：それはもうチェックが大変でした（笑）。
——それでは続編の開発予定はどうでしょうか？
村山：ふふふ〜ん（笑）。まあまあ、いろいろと考えてはおりますが、今は頭の中が真っ白だからゆっくり休んでから、という状態でございます。
——セーブデータは取っておいた方がいいですか？
村山：まだわかりません（笑）。すいません。
——最後にユーザーへのメッセージをお願いします。
村山：作る側としては、想像する余白みたいな部分を大事にしてますので、いろんな事を想像して楽しんでくれると嬉しいなぁ。それが一番の願いですね。
太田：まあ……コナミにお便り下さい。次回作が出るかどうかはお便りしだいってことで（笑）。
斉藤：……至らない点もありましたが、次があったら頑張りますから、チャンスを下さい（笑）。
石川：今回から出てきたキャラの中で、1人でも気に入っていただけたらなぁ〜と思います。
東野：ストーリー的に、悲しい曲や緊張感の高い曲が多かったので、次があったらもっと楽しい曲が書きたいなぁ〜（笑）。
村山：2作品作って戦争という苦しい部分はやっちゃったから、次を書くならちょっと毛色を変えて冒険モノっぽくしたいですね。
一同：お疲れさまでしたぁ〜!!



3 組み合わせ魔法の効果一覧

LV4の魔法を同時に使うことによって、発動する組み合わせ魔法は、絶大な威力を誇る。その紋章の組み合わせと効果を、下の表にまとめたぞ。これは2人が同ターンで唱えてもいいし、1人が2つの紋章を宿して唱えてもいい。ただし1人で唱える場合は、LV4の魔法使用回数を2つ消費するので注意しよう。

組み合わせ	魔法名	効果
火×土	焦土	敵全体1300ダメージ
火×雷	火炎陣	敵1体2000ダメージ、残りに1300ダメージ
水×風	水竜	敵全体800ダメージ、味方全体全回復
水×雷	雷神	敵1体2000ダメージ、味方全体全回復
風×土	風烈牙	敵全体1000ダメージ



4 オープニングスタッフロールが変化

ゲーム開始直後、滝の前での戦闘で108回以上戦闘をしてから滝に飛び込もう。すると通常はセピア色のオープニングスタッフロールがカラーになるのだ。



▲「この急流じゃ助からないよ」を選び続けて、戦闘を繰り返そう。



▼するとこの通り、カラーになるのだ。ホントはこんな色だったんだね。

キャラコン結果発表

応募総数は1462通!! イラストを描いてくれる人が多かったので、急遽スペースを1ページにしてキャラコンの結果発表をするぞ！

第1位 ジョウイ

ぶっちぎりの人気キャラに輝いたのはジョウイ。「彼のせいで何度泣いたかわかりません」とか「ゲーム発売前から気に入ってたけど、彼の性格を知ってもっと好きになった」という意見がとても多かったです。「結婚しちゃってショックだった」という意見も（笑）。基本的に彼の優しさと強さに惹かれた、という人が多かったみたいですね。「ニンジン食べるかい？」は名セリフらしいです（笑）。



▲兵庫県　くーさん：ハイランド王国服のジョウイが格好イイっていう人も多いですよ。

▼千葉県　うにょさん：石川史さん曰く、ムクムクも幼なじみらしいです（笑）。





◀東京都　きりなこうさん：ゲーム中ではこんな晴れやかな笑顔はあまり見られませんでしたね。これからの未来は、いっぱい笑えるといいですよね～。

1	ジョウイ	228票
2	フリック	108票
3	ぼっちゃん	77票
4	ルック	72票
5	シード	71票
6	マイクロトフ	70票
7	テンガアール	67票
8	ナナミ	65票
9	主人公	63票
10	カミュー	62票

11	キニスン	43票	21	スタリオン	17票
12	クライブ	41票	22	ポール	14票
13	グレミオ	37票	23	ルカ・ブライト	12票
14	クラウス	35票	23	ワカバ	12票
15	シュウ	34票	25	テンプルトン	10票
15	ビクトール	34票	26	クルガン	9票
17	ボリス	33票	27	サスケ	9票
18	シーナ	27票	27	シド	9票
19	ササライ	21票	27	フッチ	9票
19	シエラ	21票	30	ムクムク	8票

31位以下　31位（7票）：カスミ、ヒックス、フリード、ペシュメルガ／32位（6票）：コーネル、チャコ、ビッキー、ホウアン、ミリー

第2位 フリック

続いて第2位はフリック先生こと青雷のフリック。「前作からますます好きになった」とか「美青年攻撃がカッコイイ」という意見が続出。ビクトールとのコンビや、オデッサを大切に想っているところも人気のようです。



◀富山県　田中まりさん：かわいらしいフリックさんですね。ラフな感じがグ～です。



◀兵庫県　笹山まことさん：フリックが付けてるマントって、すごく重そうですよね。

第3位 ぼっちゃん（前作主人公）

3位にはなんと前作主人公の通称"ぼっちゃん"がランクイン。「また会えて感激しました！」とファン感涙でした。また「ダブルリーダー攻撃が強い」とか「何度グレッグミンスターに通ったことか」という声も多かったですよ。



◀千葉県　秋本一樹さん：はい、顔グラがあるから全然OKです。対象外にはできませんよ。



◀京都府　末元証個さん：後ろでこっそり見てるカスミが◎。でも釣ったのは長ぐつ……。

4位～10位 堂々ベスト10入り!!

4位はササライとの関係が気になると評判だったルック、5位は外見の格好良さと内面の愛国心に惹かれた人続出のシード、6位は一本気な男らしさが光ってたマイクロトフでした。そのあと、キレイになったテンガアール、弟思いのナナミ、外せない主人公、紳士なカミューと続きました。



▲北海道　天川憬さん：彼と結婚したいって人がけっこういるんです。浮気もしなさそうだしね。

▼大阪府　すながわさん：ムクムクと一気討ちですか！　動きがあって雰囲気バッチリです。





▶千葉県　アサヒナナミさん：あの性格が前作から変わってないのも人気!?



▲兵庫県　呉葉夏樹さん：騎士団バッチを取るシーンで、人気大爆発らしいですから。

▼東京都　蜻蛉眩暈さん：仲間になってほしかったですよね。戦いたくなかったという意見続出！





◀長野県　御澤あゆさん：ナナミの名場面がてんこ盛り。……泣けてきます。

11位以下 愛の深さで勝負!!

あまりにもキャラが多くて全部順位を発表できないけど、投票の数に関わらずみんなの愛の深さはビシビシ伝わってきました。「どのキャラも好きだから1人に決められない」という意見がすごく多くて、みんな本当にこのゲームのことが大好きなんだってことを感じて嬉しかったです。こんなにも"愛"を感じられるゲームに出会えて良かったよね！



▶熊本県　吉田佳代子さん：キレ者なのに天然ボケなところがいいですよね。でもなぜ人間以外にモテるんでしょう？



▶愛知県　平野久美子さん：完璧なまでの悪の強さは、あっぱれとしか言いようがありません。

▶茨城県　まみこさん：洛帝山のイベントは感動的でした。もし『III』が出るなら、ぜひとも竜騎士に復活してほしいですよね。

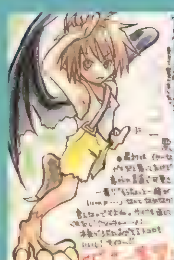




▲静岡県　広瀬えくらさん：いえいえ、けっこう人気ありますよ。女性と間違える人がいるくらいキレイですし。

▼愛知県　かむい緋夏さん：今作では、クマさんという愛称が根付きました。外見だけでなく懐もでっかい方です。





▲奈良県　大常框さん：彼がいればウィングホードたちの未来は明るいでしょう。シドは別として……（笑）。



▶三重県　ジローさん：やっぱり目安箱の「あなたのビッキー」には参っちゃいますよね。初期装備のエビフライもナイスです。

今回のキャラコン開催を記念して、コナミから特別プレゼントがあります。1位に輝いたジョウイに投票してくれた人の中から、5名の方に「設定資料集&ポストカード」セットをお贈りします。抽選の結果、埼玉県　星野まよみさん、京都府　岩淵恵さん、茨城県　香川道子さん、愛知県　荒川久美子さん、大阪府　リュータさんが当選されました。ご応募ありがとうございました。

FAVORITE DEAR フェイバリットディア

今回は、12人の勇者の物語を追いつつ、キャラクターごとのイベントの流れを紹介しちゃおう

発売中 SLG	▶¥5,800 ▶NECインターチャネル ▶MC(2ブロック)

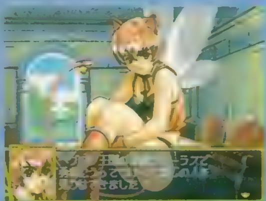
TGS SPRING '99 TOKYO GAME SHOW

勇者となる宿命を背負った12人の男女。ゲームを始めて最初にすることは彼らのスカウトだけど、実はすでにこのときから「効率よく勇者を動かす」というこのゲームのテーマはスタートしている。天使（プレイヤー）が一度に動かせる勇者の数は最大6人なので、12人の勇者候補を的確に絞り込むためには、勇者を発見する順番がかなり重要になるのだ。この順番によって、見ることのできるイベントにも影響が出るとなると、今回の攻略は絶対見逃せないぞ！　（一輝）

キャラクター別イベントフローチャートを一挙公開!!（オマケ付き）

1 妖精の「勇者探索」にまだまだ秘密があった

ゲームを始めて最初にすることが勇者探索。配下の妖精に依頼すればいいのだが、彼女たちが見つけてくる勇者候補の発見順序には一定の法則がある。それを決定する条件はプレイヤーが設定した「誕生月」。プレイヤーの誕生月に対する各キャラの登場順は右の表のようになり、特に◎マークの勇者は、「信頼度」が高い状態で登場するというオマケつきなのだ。



▲目当ての勇者候補を1ターン目で発見！　今後の行動をともにする相手だ。

	ルーファス	レイヴ	グリフィン	フェルミ	ディアン	ヤルル	リュドラル	フィアナ	アーシェ	ミーシア	アーサティア	ティア
1月	×	△	△	△	○	△	△	△	×	×	○	◎
2月	×	○	△	×	◎	△	△	△	×	△	△	○
3月	△	◎	△	×	○	△	×	○	×	△	△	△
4月	△	○	○	×	△	×	×	◎	△	△	△	△
5月	△	△	◎	△	△	×	×	○	△	○	×	△
6月	○	△	○	△	△	×	△	△	△	◎	×	×
7月	◎	△	△	△	×	△	△	△	○	○	×	×
8月	○	×	△	○	×	△	△	△	◎	△	△	×
9月	△	×	△	◎	×	△	○	×	○	△	△	△
10月	△	×	×	○	△	○	◎	×	△	△	△	△
11月	△	△	×	△	△	◎	○	×	△	×	○	△
12月	×	△	×	△	△	○	△	△	△	×	◎	○

◎:最初に登場&初期信頼度アップ　○:序盤登場　△:最短2〜8ターンで登場　×:最短10〜12ターンで登場

2 天使と勇者の友情&愛情バロメーター「信頼度」とは？

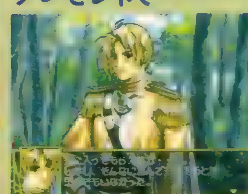
プレイヤーが勇者に同行しているときに、キャラクター固有のイベントが発生することがある。イベントの発生条件は、場所、ターン数、特定イベントのクリアなど。また、これら通常のキャライベント以外にも、天使と勇者の心の交流を描くイベントが存在するのだが、これらの特殊イベントに関しては、上記以外に2つの条件が必要となっている。その条件とは「性別」と「信頼度」。プレイヤーと勇者の性別が異なる場合にのみ起こるラブラブイベントや、同性のときのみ起こる友情イベントなどがあるのだ。また、信頼度が高い状態でしか発生しないイベントも多数存在する。目当ての勇者とはマメにコミュニケーションをとっておこう。

会話で……



▲勇者を訪問して会話する場合と、勇者から面会を求めてくる場合がある。選択肢は勇者の性格を考えて！

プレゼントで……



▲贈るアイテムもよく吟味しよう。面会時に勇者から贈られた場合は、天使の対応が信頼度に影響を与える。

淡い感情が芽生える

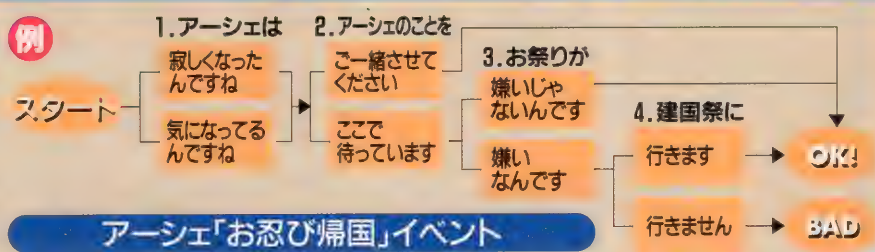


▲ある者は天使を誘惑してみたり、ある者は心の奥に潜む悩みや天使への"想い"を打ち明けたり……。

さて イベントフロー紹介の前に

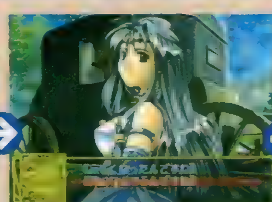
次ページからはいよいよキャラクター別のイベントフローだ。イベント名はそれぞれの内容を簡単に説明したもの。太い線で囲んだのは戦闘イベントで、下の（ ）内はそれが発生する座標だ。線で結ばれたイベントの左から右へと時間は進行しており、矢印で結ばれたイベント同士は、先に左側をクリアすることが条件になっている。なお、各勇者の顔の下にある♥と×は妖精との相性を表しているので参考にしてほしい。

また、イベントの中には、途中で天使の行動を決める選択肢が登場するものがあるが、これらの対応は要注意！　選択を誤ると、勇者が消息を絶ってしまうような非常事態を招く場合もある。例えば右のアーシェのイベントで、4つの選択肢を経て最終的に建国祭に行かないほうを選ぶと、アーシェには二度と会えなくなってしまうのだ。



▼最初の2問までは、どちらの選択肢を選んでいても最終段階には影響を及ぼさない。





▲「お祭りが好き」と答えればそのまま建国祭イベントに行けるようになる。

▼「行かない」と答えるとアーシェが1人で建国祭へ行き、大変なことに！



シーヴァス



♥ローザ、シェリー
✖フロリンダ、リリィ

いきなり勇者らしからぬ奔放な異性関係を披露するプレイボーイ。自信家でわがままだが、控えめな性格の天使ならうまく制御することができそうだ。

盗賊・闇馬車（31・16）
罠
女たらしのシーヴァス
天使の絵
教会襲撃（57・43）
アドメラレク再び（57・43）
シーヴァスの心
女天使とデート
女天使を誘惑

▼天使を天使とも思わぬシーヴァスらしくない表情！



▶行方不明のシーヴァスは、妖精の「勇者探索」で再発見。必ず面会しよう。



▲70ターン以降に発生。この教会はフィアナにも関係あり。

◀「天使の絵」終了か70ターン以降、信頼度1/2以上で発生。

「盗賊・闇馬車」イベントの発生が早いので、シーヴァスのイベントを全部見たい人は彼を1ターン目でスカウトしておくこと。「天使の絵」は20ターン以降に発生するシーヴァスの最重要イベントで、1/3以上の信頼度が必要。「アドメラレク再び」は100ターン以降に発生するが、この後「シーヴァスの心」までシーヴァスが行方不明になる。ここで信頼度は大幅に下がってしまうので、115ターン以降に発生する「女天使とデート」イベントまでに会話や贈り物で信頼度を2/3以上まで回復させなければならない。

レイヴ



♥フロリンダ、リリィ
✖なし

腕は確かで冷静な騎士団長だが、出会ったときから影のある言動が目立つ。勇者になってからも、もとの職務に忠実なのが災いして事件に巻き込まれる。

ラダール湖の怪物（24・18）
雨の中の修行
さらわれた花嫁（30・34）
英霊祭
レイヴの孤独
死者の軍団（23・23）
地獄の騎士（32・23）
傷
捕らわれの騎士（12・36）
リーガルとの決着
女天使と…



▲「雨の中の修行」イベントは10ターン以降に発生する。

▼レイヴで「死者の軍団」をクリアしていれば次の「英霊祭」でリーガルの話が聞ける。冷徹なレイヴの由来を知ることができるイベントだ。



▲「地獄の騎士」を他の勇者がクリアした場合もレイヴは捕らえられてしまう。

毎年6月第1週に「英霊祭」イベントが発生すると、レイヴはヴォーラスに帰ってしまい、勇者の任務は放棄される。「英霊祭」の内容は「死者の軍団（36ターン〜）」の前後で内容が変わるほか、2回目までにシーヴァスと接触していればまた違う展開が見られる。さらに「死者の軍団」発生後で「地獄の騎士」が解決前か消滅前に「傷」イベントが起こる。これは後に起きるイベントの条件にもなる。「地獄の騎士（68ターン〜）」でレイヴは捕らえられ、89ターン以降に発見される。他の勇者で救出に向かえ！

グリフィン



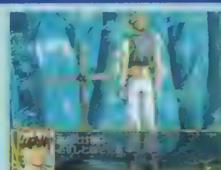
♥ローザ、シェリー
✖なし

幼い頃に妹と死に別れたという心の傷を持つ盗賊団の頭で、稼業の割に正義感が強い。軽い性格のアニキという表面に隠された部分は中盤以降に明らかになる。

街道の魔物
グリフィンのお仕事
迷子の森
村の焼き討ち（24・47）
奇妙な依頼主
襲われた領主の居城（50・48）
イダヴェルとの会話
記憶の森
最後の決戦

▼「迷子の森」が発生するとグリフィンはティアズに強制移動となる。依頼中の任務は放棄されてしまうので、他の勇者でフォロー！

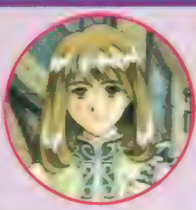




▲「記憶の森」は、グリフィンの過去をたどるイベント。2段階に分かれているが、いずれもクルメナで発生する。

グリフィンは、ほとんどのイベントが時間経過を主な条件にしている。例えば「奇妙な依頼主（〜50ターン）」は、「迷子の森（〜34ターン）」、「村の焼き討ち（35ターン〜）」を他の勇者でクリアしても発生する。「襲われた領主の居城」は、50ターン以降で「奇妙な依頼主」を待たずに発生するが、イダヴェルとのイベントを見るためには「襲われた〜」だけでもグリフィンでクリアしなければならない。「奇妙な依頼主」終了後にクルメナを通ると、グリフィンの最重要イベント「記憶の森」が発生する。

フェリミ



♥リリィ
✖なし

勇者とは思えないほどきゃしゃな吟遊詩人。ミライヤという女性をめぐっての試練が待ち受けるが、天使との会話内容によっては致命的な展開が発生しうる。

魔将バルバロッサ（51・21）
詩人フェリミ
狙われるフェリミ
ミライヤからの伝言
ミライヤ進軍（52・14）
天使と2人きりで
ミライヤとの会話
魔女ミライヤ進軍（47・17）
勇気

▶のほほんとしたイベント「詩人フェリミ」でスタートするが、すぐさま勇者としての責任を思い知らされるイベントが発生。緊張の一瞬だ。





▲「魔女ミライヤ進軍」は111ターン以降に発生する。ミライヤとの再戦に勝てば「勇気」が自動的に発生。

「魔将バルバロッサ」、「詩人フェリミ」はスカウト後すぐに発生する。40ターン以降は「狙われるフェリミ」、「ミライヤからの伝言」と、立て続けにイベントが起きる。「ミライヤ進軍（80ターン〜）」発生後にカノーアにいると発生する「天使と2人きりで」のイベントがフェリミの最重要イベント。ここでの返答によっては、フェリミと致命的な別れに発展してしまう。適当な選択肢を選んで勇者の使命に動揺するフェリミを説得しよう。「ミライヤとの会話」イベントが起きればこのまま魔女ミライヤとの決戦だ。

ディアン

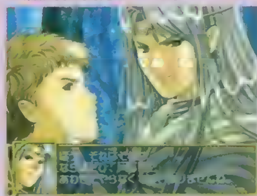


♥シェリー、リリィ
✖フロリンダ

表向きはエスパルダ皇国のブルンでも評判の穏やかで優しい町医者。しかし、正義感が強く、世のために ならない人間を秘密裏に葬る闇の仕事人でもある。

- 襲撃された村（15・31）
- 村での出来事
- 謎の女シエラ
- 病んだ村
- ディアンの怒り
- 呪いの泉（62・30）
- ディアンの懺悔
- ライザの言づて1
- ライザの言づて2
- 魔女シエラ討伐（47・40）

▼物腰は柔らかいが物騒な性格のディアン。悪を徹底的に許さない彼の性格を天使がどこまで受け入れるかで信頼度は変化してくる。



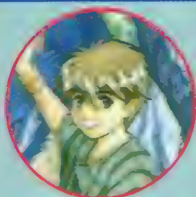


▲天使の対応しだいでは、ディアンは勇者を辞め、悪魔の手先になってしまうこともある。一度は仲間だった勇者同士の哀しい戦いだ。

▼「魔女シエラ討伐」は105ターン以降に発生。ディアンを見失わないように！

「襲撃された村」のイベントは22ターン以降に自然発生するが、ディアンをスカウトして2ターン後でも起こる。「謎の女シエラ」は「村での出来事」の後50ターンまでに発生するので、自然発生を待つより早めにスカウトしておいた方がいい。面会によって発生する「病んだ村」直後の「ディアンの怒り」が彼の最重要イベントで、ここは選択肢に注意しよう。「ディアンの懺悔」の後に行方不明になるディアンは、天界でガブリエルに会って起こる「ライザの言づて1・2」イベント後に「勇者探索」で発見、再会できる。

ヤルル



♥ローザ、シェリー
✖フロリンダ

神獣ラッシュと行動をともにする最年少の勇者。行方不明の父親捜しがメインになるが、中盤で起きるラッシュとの別れで勇者としてさらなる成長を遂げる。

- レーゼル山の魔人（62・41）
- ヤルルとラッシュ
- 夜1人になって
- 魔獣の襲撃（真実の序章）（60・45）
- 父を捜すヤルル
- 魔獣の襲撃（堕天使の使い）（31・48）
- 堕天使の使い
- 1人ぼっちのヤルル
- 魔獣の襲撃（ヤルルの戦い）（65・36）
- 魔獣の襲撃（再会そして最後の戦いへ）（48・33）
- ラッシュと天使の会話
- いなくなったラッシュ

▶魔獣との最終決戦「再会〜」は109ターン以降で発生する。





▲魔獣の2回目の襲撃「堕天使の使い」は70ターン以降に発生する

「レーゼル山の魔人（19ターン〜）」以前に「ヤルルとラッシュ」、「夜1人になって」を見ておく。その後しばらく空白時間があって53ターン以降に戦闘イベント「真実の序章」が発生するが、それ以降は過酷な戦闘イベントが続くので、装備強化やザコ戦などでこれに備えておきたい。「堕天使の使い」によってラッシュと別れた後、「1人ぼっちのヤルル」を見てから天使界でティタニアに会うと「ラッシュと天使の会話」が発生する。この後「ヤルルの戦い（90ターン〜）」をクリアすれば、あとは一本道だ。

リュドラル



♥なし
✖なし

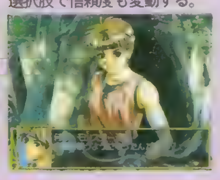
正義感の強い野生児だが、アウルドラゴンに育てられ、モンスターとも交流があった。モンスターを倒さなければならない"勇者の使命"に悩んでいる。

- 沼地のモンスター
- モンスターの友人
- 魔樹ボルンガの反乱（52・18）
- 謎を追うリュドラル
- リュドラルの故郷1
- リュドラルの故郷2
- リュドラルの故郷3
- 人と竜の間
- 魔竜の侵略（67・18）
- ドラゴンの長
- 冷たき人々
- 葛藤するリュドラル
- ミライヤ軍侵略（64・21）
- 謝るトリシア
- 魔竜再び（37・24）

▶「モンスターの友人」発生後に「魔樹」イベントが起きた場合、メッセージ内容が変化する。

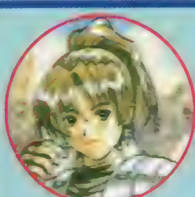


▼「葛藤するリュドラル」は天使の性別で内容が変化する。選択肢で信頼度も変動する。



リュドラルは、スカウトせずにほうっておくと80ターン以降は消滅する。「魔樹ボルンガの反乱（30ターン〜）」以前に「沼地のモンスター」、「モンスターの友人」を発生させるためにも、早めにスカウトしておこう。「謎を追うリュドラル」はデュミナスまたはカノーアに、「リュドラルの故郷1・2・3」、「人と竜の間」はデュミナスにいることが発生条件だ。80ターン以降の「魔竜の侵略」以後はイベントが次々発生するので、彼のイベントをすべて見たい人はデュミナス周辺を離れないようにしよう。

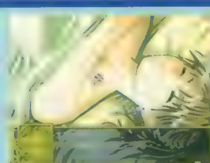
フィアナ



♥ローザ、シェリー
✖なし

賞金稼ぎだけあって、お金にならないことには首を突っ込みたがらない現金な勇者候補。女性とはいえどシーヴァスにも匹敵する高い初期能力値が魅力だ。

- 花園の毒牙（55・43）
- 賞金稼ぎフィアナ
- 魔将ゼビアの挑戦（59・34）
- 教会のフィアナ
- フィアナへの呪い
- 魔将バルトの襲撃（43・13）
- 倒れるフィアナ
- 戦う天使
- 天使と2人きりで
- アポルオン復活（56・36）



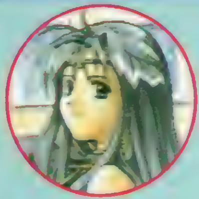
▲「呪い」イベントを見ていない場合でも、魔将バルト戦の後には呪いがフィアナを襲う！



◀「教会のフィアナ」は66ターンまでに発生する。これをクリアすれば「魔将ゼビアの挑戦」を経て「呪い」イベントまではほぼ一本道で進行する。ちなみに、天使の性別でメッセージに違いがある。

「教会のフィアナ」のイベントはクヴァールで発生するが、これがきっかけで「フィアナへの呪い」が起こる。「魔将ゼビアの挑戦（32ターン〜）」、「魔将バルトの襲撃（52ターン〜）」は他の勇者でクリアしてもこの後の流れに影響はない。「魔将バルト〜」後にフィアナの面会を受け入れると「倒れるフィアナ」が発生するが、面会を拒否すると即死亡となるので注意しよう。「天使と2人きりで」は周辺のイベントに条件あり！ 教会が健在であることだ。襲撃を受ける前に「戦う天使」までクリアしておこう。

アーシェ



♥ローザ、リリィ
✖フロリンダ、シェリー

父王に反発して家出中の王女。王国内の陰謀とそれにまつわる悲劇の中で、勇者として、王女としての自覚を取り戻す戦いに身を投じる。

- 泥棒スライム（15・17）
- 乙女の敵
- 父からの手紙
- 王女アーシェ
- お忍びの帰国（P.50）
- 脱出
- とりあえずレジャー
- 1人のアーシェ
- 王族派の協力者
- 逆臣ステンレス（19・17）
- 最後の語らい



▲90ターン以降になると王国を食い物にしようとしている逆臣がステンレスであると判明する。すぐに戦闘だ！



◀戦闘イベントの「乙女の敵」は32ターン以降で発生する。この後80ターンまでは、中盤に向け信頼度と経験値を稼ぐ時間と考える。

初仕事の「泥棒スライム」をクリア後「とりあえずレジャー」が発生する。天使の性別によって展開が変わるが、男天使はここで邪心を起こさないように！「父からの手紙」発生後にアーシェからの面会で「王女アーシェ」が発生、前のページで述べた「お忍び帰国」が発生する。行方不明になった彼女は妖精の「勇者探索」で発見できるが、面会を拒否すると二度と帰ってこなくなるので要注意。「最後の語らい」は天使の性別で展開が変わるが、特に男天使は信頼度で変化する。行方不明後の信頼回復がポイントだ。

ビーシア

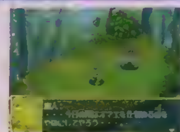


♥なし
✖なし

こう見えても女の子。自分より強い者と戦うために勇者になった変わり種。冒険の旅路で出会った恋をきっかけに、女らしい自分を見つけそうになるのだが…。

- 逃げ出した凶悪犯
- ビーシア恋の始まり
- 謎の魔人（30・24）
- ビーシアの日常
- 恋に落ちたビーシア
- ドレスのビーシア
- 武闘魔人の奇襲（38・16）
- ビーシアの失恋
- 武闘魔人と対決（21・41）

▼初仕事の「逃げ出した凶悪犯」は、22ターン以降に自然発生するが、それ以前でも、ビーシアをスカウトして2ターン後で起きる。

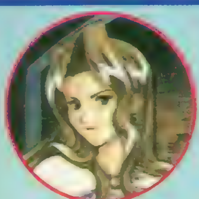


▲宿敵となった武闘魔人との最終対決は109ターン以降で発生する。「ビーシアの失恋」はドレス姿を見た後「魔人の奇襲」と、このイベントの間に発生する。



「ビーシア恋の始まり」イベントは18ターン以降に発生するが、「謎の魔人（49ターン～）」と発生順序が入れ替わっても問題ない。後者は時間経過だけが条件なので天使が同行して戦闘（ザコ戦でも可）をクリアする。これによって「恋の始まり」が発生する。ここでミリアスに出会ったビーシアは、さほど時間を待たずに恋に落ち、ドレスを着てみたりして女らしくなっていく。この後、66ターン以降で発生する「武闘魔人の奇襲」をクリアすると、失恋イベントを経て武闘魔人との最終決戦にのぞむことになる。

ナーサディア



♥なし
✖リリィ

酒場で呑んだくれているところをスカウトされた彼女は以前、勇者だったことがあるようだ。その頃に受けた心の傷は、天使という存在そのものに関係がある。

- 山賊ドラッケン（38・23）
- 大勝負
- 酔っぱらい
- 踊り子ナーサディア1
- 踊り子ナーサディア2
- 踊り子ナーサディア3
- 恋の手ほどき
- 翼ある者達（堕天使ラスエル1）（46・16）
- 翼ある者達（堕天使ラスエル2）（46・16）
- 翼ある者達（堕天使ラスエル3）（46・16）
- 葛藤するナーサディア
- 真実の光
- 翼ある者達（偽ラスエル討伐）（46・16）



▲2回目以降の「翼ある者達」イベントは、前のイベントから8ターン以上経過した後で発生する。



◀「酔っぱらい」から20ターン以上経過して最初の「踊り子ナーサディア」が発生する。以後、3ターン経過するごとにイベントが進行する。

最初に同行したときに発生する「大勝負」から「踊り子ナーサディア1・2・3」までは、その前のイベントからのターン数をカウントして発生する。「翼ある者達」は10月～12月の間に発生する。ここで行方不明になったナーサディアに妖精の勇者探索で発見後に会いに行くと「葛藤するナーサディア」を見ることができる。信頼度が低い場合、「葛藤する～」をクリアしてから天界でガブリエルに会っても、「真実の光」イベントが発生しない。また、「恋の手ほどき」は女天使が同行した場合のみに発生するイベントだ。

ティア

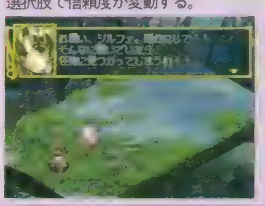


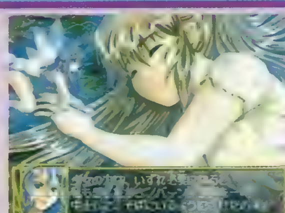
♥シェリー、ローザ
✖なし

おっとりとした見た目だが、天使の存在をすんなり受け入れられる精神は、勇者の資質を持つようだ。中盤以降に起きる勇者としての覚醒が大きなポイント。

- 暴れオーク（45・17）
- 妖精シルフェ
- 野菜泥棒（28・47）
- シルフェとケンカ
- 夢
- 魔物の襲来（37・47）
- さらわれた娘（37・47）
- 花を摘んで
- クヴァールの巨獣
- シルフェとの別れ

▼「野菜泥棒」は27ターン以降に発生する。シルフェとケンカした後3ターン以上経過で起きる「夢」は、選択肢で信頼度が変動する。





▲「シルフェとケンカ」の後、天界でティタニアに会うと、天使がシルフェを探すイベントが起きる。これを見ておけば「シルフェとの別れ」の展開が変わる。

ティアの初仕事「暴れオーク」退治は22ターン以降という比較的遅い時期に発生するので、あせってスカウトする必要はない。ボス戦イベントを1回クリアすると「妖精シルフェ」が発生する。ゲーム序盤の35ターンぐらい、「暴れオーク」から「夢」まではほぼ滞りなく展開するはずだ。「魔物の襲来（46ターン～）」は、ティア以外でクリアしてもティア自身がさらわれて行方不明になる。「さらわれた娘（68ターン～）」で、救出できる勇者が1人もいなかった場合は、二度と会えなくなってしまうので要注意。

チョコボレーシング ～幻界へのロード～

発売目前の最終チェック！　ライバルと戦うための強力なアイテム・魔石について解説しよう!!

3/18 RCG	▶¥5,800　▶スクウェア
	▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)

TGS '99 SPRING TOKYO GAME SHOW

いいよ～、デブは。意外に速いし、走りやすいし。このキャラが仲間になってからは、ず～っと使ってます。白魔道士のように飛行キャラの方が草地の上をショートカットできたりして便利なんだけど、コーナリングのドリフト感は地上キャラの方がやっぱり上。そんなわけで、地上キャラの中から「俺キャラ」を選んだらデブになってしまった。ただ、別にデブ最強説を唱えているわけじゃないので、自分なりの最強キャラを作ってみてください。　（デブ専レーサー）



すぐ走れて、すぐ戦えて、すぐ作れる！ 発売直前チェック!!

手軽に楽しめて、RCGが苦手な人でも安心な『チョコボR』だけど、いざ、本気で戦おうと思うと、奥の深いシステムに、知らず知らずハマッてしまう……。というわけで、今回は発売直前大チェック、攻撃にも防御にも使える魔石と、すっげぇ速いキャラも作れるキャラエディットをピックアップするぞ!!

●ストーリーモードを進めていくにつれて…

魔石の効果は右の表で説明している通りだが、表の確認と同時に、まず1回はストーリーモードをクリアしよう。1話に1つずつ魔石の種類が増えていくので、その効果や使い方が覚えられるぞ。



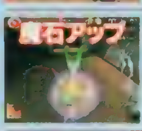
▶2つでサンダラ、前のヤツに雷を3発あびせ、クラッシュさせる。

魔石とアビリティの関係

前回紹介したアビリティと魔石には、レースを戦ううえで密接な関係がある。その例を3つ紹介しよう。



シーフのアビリティ
ライバルから魔石を奪うアビリティ。バリアで守っている場合以外、確実な効果があり、レベルアップした魔石を奪うこともできる。



黒魔道士のアビリティ
アビリティゲージがMAXの状態で魔石を取ると、その魔石が1レベルアップするアビリティ。魔石を取るタイミングが重要になる。



デブチョコボのアビリティ
アビリティゲージがMAXの状態で魔石攻撃を受けると、受けた魔石攻撃と同じレベルの魔石が手に入る。やられたら、やり返せ！

▼ チョコボレーシング

魔石一覧

「魔石」とは、簡単にいえば魔法アイテムのことで、いずれも「FF」シリーズでおなじみのものばかり。また、魔石には同じものを続けて取ると1段階にレベルアップし、強力な魔法へとパワーアップするものもある。それらの多くは最大レベルになると全体攻撃が可能になるので、レベルアップさせてから使うのが賢い使い方だ。

ファイア ファイラ ファイガ

[illegible]



サンダー サンダラ サンダガ

[illegible]



ブリザド ブリザラ ブリザガ

[illegible]



アルテマ（名前はそのままでレベルアップ）

[illegible]



死の宣告（レベルアップなし）

[illegible]



ミニマム（名前はそのままでレベルアップ）

[illegible]



ヘイスト（名前はそのままでレベルアップ）

[illegible]



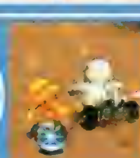
リフレク（レベルアップなし）

[illegible]



奪い取る！

奪い、そして奪われる争奪戦！ 密集状態から抜けるときが勝負だ



後ろから近づいていって…



[illegible]

アビリティとの組み合わせで作戦を練る！



突進

[illegible]

? 追加：魔石とアビリティの関係～その①：前回の記事で書いた通り、『チョコボR』の戦いの基本は、①キャラの性能、②アビリティ、③魔石、この3つだ。特に魔石とアビリティには密接な関係がある。簡単な例でいうと、アビリティのダッシュをアビリティゲージいっぱいの状態で保ちつつ、ミニマムを喰らったら発動してミニマムによる減速をカバーするといったことも効果的だ。

キャラクターエディット

エディットしなくちゃはじまらないのだ!

好きなキャラクターを選んで、がんがん強化することができるキャラクターエディット。これはストーリーモードの[illegible]、走りがクリア後に採点され、その得点を好きなキャラクターのパラメータに振り分けることができるというものだ。ポイントを振り分けたキャラクターは、当然ノーマルの各キャラクターよりも速く、そして強い。タイムアタックでも、グランプリモードでも、これまで以上の好成績を残すことができるはずだ。



ストーリーモードの「走り」に応じて…

1 ポイント獲得

ドッキドキの採点画面! 何点とれたのだろうか?



ストーリーモードをクリアすると、それまでの走りによって採点される。このポイントを1つのパラメータに振り分けることになるのだ。この結果はかなり重要なのだ。ちなみに採点の基準は、まだ公開されていない。さまざまな条件を自分に課して、何度もプレイしてみよう。

2 キャラクター選択



エディットできるのは、ストーリーモードに登場した[illegible]キャラ。[illegible]キャラは[illegible]するのだろうか。

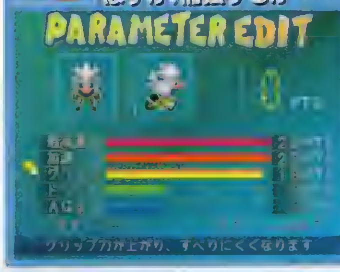
3 カラーリング



選べる色は各キャラごとに8色。かなりイメージの違う色も用意されているので、じっくり選んでみよう。

4 パラメータエディット

選んだキャラの長所をのばすか、補強するか……



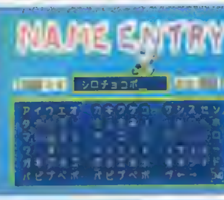
[illegible]ポイントは、このように[illegible]パラメータに振り分けることができる。パラメータは[illegible]。

5 テスト走行



ポイントを振り分けたら、テスト走行で試してみよう。ただし、テストはレドのテストコースで行うことになる。[illegible]

6 ネームエントリー



テスト走行で気に入ったキャラができたら、最後に名前をつけよう。自分なりの[illegible]な名前をつけたら、[illegible]

タイムアタックモード

[illegible]の走りを再現する、いわゆる「ゴースト」を出すことができるので、走りはおのずと向上するはず。各キャラ[illegible]。



VSモード

画面を上下2分割する2人同時プレイのバーサスモード。エディットキャラを使うこともできるし、COM同士を戦わせることも可能だ。



リレーモード

それぞれ[illegible]キャラを選び、リレー形式で戦うゲーム。[illegible]

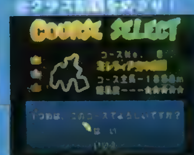


グランプリモード

[illegible]コースの中から[illegible]つのコースを選び、各コースの[illegible]ポイントを競う[illegible]モード。全コースを1位で通過すれば、[illegible]



グランプリモードには[illegible]が用意されている。[illegible]



ついに完成です!

名前をつけたら、エディットキャラの完成だ。エディットキャラは上で説明している4つのモードで使うことができる。特にタイムアタックモードでは、エディットキャラを使う前と使った後とでは、タイムが全然違ってくるはずだぞ。ぜひ、そのパワーを実感してほしい。

ちなみに、当然のことながらエディットキャラをストーリーモードで使用することはできない。ストーリーモードは、次なるエディットキャラを生み出すためのモードになるのだ。どんどん走ってより高いポイントを稼ぎ、最強のエディットキャラを目指そう。

告知!

DPS/DPS-D合同企画

チョコボレーシング 〜幻界へのロード〜

電撃グランプリ開催決定

（協力・スクウェア）

DPS＆DPS-Dの合同企画でお送りする、『チョコボ レーシング』電撃グランプリ！ 突然ですが、開催決定です。基本はタイムアタックとエディットキャラの対戦を主軸とし、メモリーカードでエントリーを受け付けます。優秀な成績を収めた読者のデータは、DPS-Dの付録CD-ROMへの収録も予定しているぞ。とにかく、大会の概要、種目、それぞれのルールやしめ切りなどは、次号DPSVol.103（3月26日発売）で発表！ どんなレギュレーションになっても勝ちぬけるように精進しながら、待つがいい！ いや、待っててね、お願い!!

大会概要・ルール・しめ切りなど詳細は次号Vol.103で!!

予約特典

「チョロQチョコボ」をGETせよ!

『チョコボR』の予約・購入特典として、話題を集めていた「チョロQチョコボ」を大公開！ これはデジキューブで予約した人にプレゼントされるものだ。ちなみに一般ゲームショップでもプレゼントはあるが、お店によって扱い方が異なる。必ず確認しよう。



▶チョロQとチョコボの相性はバッチリ！ かなりカワイイんですけど。

ファイナルファンタジーコレクション

『Ⅳ』と『Ⅴ』もまとめて楽しめるスペシャルパックから、PS新タイトル『Ⅵ』の序盤を攻略!!

発売中 RPG	▶¥6,800(CD3枚組)※ ▶スクウェア
	▶MC(「Ⅳ」「Ⅵ」1ブロック、「Ⅴ」2ブロック)

TGS '99 SPRING TOKYO GAME SHOW

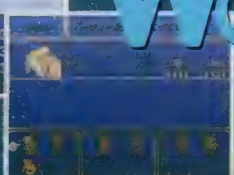
ＳＦＣで発売された当時はかなりの時間を費やして遊んでいたはずなのに、いざやり直してみると、だいぶ忘れてしまっているものですね。けっこう新鮮な感覚で楽しむことができました。やはり、よく出来たゲームは時間がたっても面白い。特にガウのモンスター技や青魔法などのコレクション的な要素、アクセサリの組み合わせなどはじっくり時間をかけるほど楽しめるはず。次号以降ではそういった部分もできるかぎり紹介していこうと思ってます。（大竹）

『ＦＦⅥ』の魔導工場突入直前までをチャート攻略

『ＦＦⅥ』初攻略となる今回は、世界崩壊前の前半部分、帝国首都ベクタの魔導工場に潜入する直前までをチャートで攻略。手強いボスや、気になるポイントなどの情報も掲載しているので、攻略に役立てて欲しい。ちなみにチャートナンバー⑮で、ナルシェに仲間が集まってからは、パーティの構成を自由に変更できる場面が何度か登場することになる。キャラクターごとに特殊コマンドが用意された『Ⅵ』では、どんなパーティを作り出すかも大きな魅力のひとつ。特に⑮のシミュレーションバトルでは、パーティ作りがポイントになる。



回復魔法を持つティナとセリスは、別のパーティに。



▲キャラクターごとに用意された特殊コマンドで、変化のある戦闘が楽しめる。
▶バランスの取れたキャラクターの振り分けをするようにしよう



1 炭坑都市ナルシェ	9 平原の一軒家	17 港町ニケア
2 フィガロ城	10 帝国軍陣地	18 コーリンゲンの村
3 サウスフィガロの洞窟	11 迷いの森	19 ジドールの町
4 サウスフィガロの町	12 魔列車	20 ゾゾ
5 修練小屋	13 バレンの滝	21 オペラ座
6 コルツ山	14 獣ケ原	22 ブラックジャック号
7 リターナー本部	15 モブリスの村	23 アルブルグの町
8 レテ川	16 三日月山	24 帝国首都ベクタ

CHECK!

▼モグを操作して、３つのパーティのシナリオを選択する。



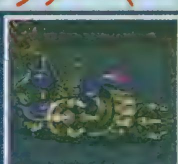
シナリオ選択について…

チャートNo.7〜8、9、10〜14は並列シナリオになっていて、シナリオ選択画面で好きなシナリオからプレイすることが可能だ。チャートでは、ロック、ティナ、マッシュの順になっているが、どんな順番でプレイしても問題はないぞ。

BOSS BATTLE ボスバトル攻略法

チャートナンバー8 ディッグアーマー

ドリルによる攻撃や「ファイア」「ポイズン」などの魔法攻撃をしてくる。セリスの「まふうけん」で魔法攻撃を無効化し、ロックが攻撃というように役割を分担させると倒しやすい。また、「ぬすむ」でエアナイフを入手することも可能。



HP	1300
弱点	雷

チャートナンバー12 魔列車

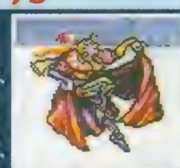
魔列車の特殊攻撃を受けるとステータス異常になってしまうので、早めに決着をつけたい。カイエンのレベル３の必殺剣「虎」で、ＨＰを半減させると倒しやすい。また聖水を使えば一撃で倒せる。聖水を見つけたらとっておこう。



HP	1900
弱点	聖・雷・炎

チャートナンバー15 ケフカ

シミュレーションバトルで一番南にいるケフカ。強力な魔法の数々を使うので、セリスの「まふうけん」を使って戦うのがベスト。またカイエンやマッシュなど、強力な特殊コマンドを持つ仲間もケフカ攻撃部隊の一員にしておくように。



HP	3000
弱点	なし

 ※『ＦＦⅥ』のみは、コンビニエンスストアにて¥4,800で発売中。

PICK UP! ▶ 5つの重要ポイントをピックアップ!

チャートナンバー5 [リターナー本部]

ティナの返答でもらえるアイテムが変化

バナンから「我々の希望になってくれ」といわれる場面では、その答えによって入手できるアイテムが変わる。"はい"ならばバナンから「ガントレット」がもらえ、"いいえ"ならば本部内にいる兵士から「げんじのこて」がもらえる。


▶ガントレットは両手持ち、げんじのこては二刀流が可能に。

チャートナンバー7 [サウスフィガロ]

商人や兵士の服を奪って変装

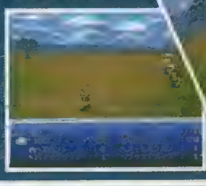
帝国の占領下にあるサウスフィガロでは、商人や兵士に変装していないと入り込めない場所がある。商人や緑色の服の兵士に話しかけると戦闘になるので、「ぬすむ」で服を盗んでしまおう。魔導アーマーには勝てないので戦わないこと。


▶服を盗むことに成功すると、敵は逃げ出してしまう。

チャートナンバー13 [獣ヶ原] 干し肉でガウを仲間にしよう

獣ヶ原では、モンスターを倒したあとにガウが出現することがある。ここで「干し肉」を使えばガウを仲間にできる。モブリスの村で「干し肉」を買っておこう。「干し肉」がないときは、かわいそうだが攻撃して追い払うしかないぞ。

▼干し肉をあげればガウは警戒を解いて仲間になる。

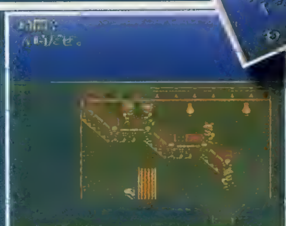




チャートナンバー19 [ゾゾ]

時計の謎を解け!

ゾゾでは柱時計の針を動かすことで秘密の通路を開き「回転のこぎり」を入手できる。合わせる時間は、嘘つきな町の人たちの情報を総合して考えよう。全員が嘘つき、ということは…。

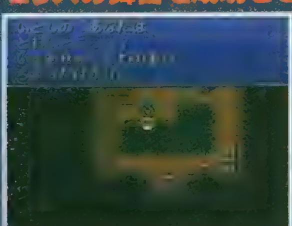


▲誰1人として本当のことを教えてくれる人はいない。みんなの話を聞いて、誰も言っていない時間に針を合わせよう。


▲この時計の針を動かす。正解すると、エドガーの特殊技が1つ増える。ゲームのクリアには関係ないけど……。

チャートナンバー22 [オペラ座]

セリスの舞台を成功させる

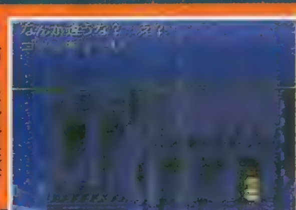

◀セリスの楽屋にある台本を見れば、オペラのセリフを確認することができる。

まずは3回のセリフ入力。ここでは制限時間があるので、グズグズしてはいられない。選択肢を上、下、上の順に選ぼう。次のドラクゥとのダンスは、近くへ行って話しかければOK。最後にドラクゥが残す花束を手に入れたら、階段を昇ってバルコニーの端まで行けばいい。



4回失敗でゲームオーバー

オペラの舞台での失敗が4回続くと、セリスたちには芝居の才能がないということでゲームオーバーになってしまう。今回の記事を読めば問題ないが、ゲームオーバー時には最終セーブポイントからのやり直しになる。まさかのときを考えて、オペラ座に入る前はセーブを忘れずに。


▶入力ミスなどで失敗する場合もあるから、慎重にプレイしよう。

ナルシェの町→ベクタ ストーリーチャート

チャートナンバー		
1	2人の帝国兵とともに炭坑の奥へ行き、氷漬けの幻獣を発見	●MAPNo. ① ●仲間:ティナ ●ボス:ユミール
2	ナルシェのガードたちの追跡からティナを救い出し、フィガロ城へ	●MAPNo. ①、② ●仲間:ロック、モグ ●ボス:ガードリーダー
3	チョコボに乗ってフィガロ城から脱出する	●MAPNo. ②、③ ●仲間:エドガー ●ボス:魔導アーマー
4	コルツ山でバルガスを倒し、マッシュを仲間にする	●MAPNo. ④、⑤、⑥ ●仲間:マッシュ ●ボス:バルガス
5	リターナー本部に到着。バナンに出会う	●MAPNo. ⑦ ●仲間:なし ●ボス:なし
6	バナンを守りながらレテ川を下りナルシェを目指す	●MAPNo. ⑧ ●仲間:なし ●ボス:オルトロス
7	商人や兵士に変装し、金持ちの家に侵入する	●MAPNo. ④ ●仲間:なし ●ボス:なし
8	地下室に捕まっているセリスを救出し、サウスフィガロから脱出	●MAPNo. ④・⑤ ●仲間:セリス ●ボス:ティックアーマー
9	ナルシェの炭坑を通って、ティナを助けた老人の家へ	●MAPNo. ① ●仲間:なし ●ボス:なし
10	平原の一軒家に立ち寄り、シャドウをパーティに加える	●MAPNo. ⑨ ●仲間:シャドウ ●ボス:なし
11	帝国軍陣地でカイエンを仲間に! 魔導アーマーを奪い脱出	●MAPNo. [illegible] ●仲間:カイエン ●ボス:隊長
12	迷いの森の奥にある駅から魔列車に乗り込む	●MAPNo. ⑪、⑫ ●仲間:幽霊 ●ボス:魔列車
13	バレンの滝から獣ヶ原へ。野生児ガウを仲間に加える	●MAPNo. ⑬、⑭、⑮ ●仲間:ガウ ●ボス:リゾーバス
14	三日月山でヘルメットを発見。蛇の道、ニケア経由でナルシェへ	●MAPNo. ⑯、⑰ ●仲間:なし ●ボス:なし
15	ナルシェに全パーティが集結。ケフカが率いる帝国軍と対決する	●MAPNo. ① ●仲間:なし ●ボス:ケフカ
16	フィガロ城を移動させ、西のコーリンゲンの村を目指す	●MAPNo. ② ●仲間:なし ●ボス:なし
17	コーリンゲンの村でティナの行方の手がかりをつかむ	●MAPNo. ⑱ ●仲間:シャドウ ●ボス:なし
18	ジドールの町で装備を整えてから北にあるゾゾを目指す	●MAPNo. ⑲ ●仲間:なし ●ボス:なし
19	スラム街・ゾゾのビルの最上階を目指す	●MAPNo. ⑳ ●仲間:なし ●ボス:ダダルマー
20	ビルの最上階でティナと再会。ラムウほか4つの魔石を入手	●MAPNo. ⑳ ●仲間:なし ●ボス:なし
21	ジドールのアウザーの屋敷でオペラ座の情報を手に入れる	●MAPNo. ⑲ ●仲間:なし ●ボス:なし
22	オペラ座へ行き、セリスをマリアの代わりにオペラ出演させる	●MAPNo. ㉑ ●仲間:なし ●ボス:なし
23	セリスの舞台をジャマするオルトロスを5分以内に退治する	●MAPNo. ㉑ ●仲間:なし ●ボス:オルトロス
24	セッツァーがセリスをさらう。セッツァーとの賭けに勝利する	●MAPNo. ㉑、㉒ ●仲間:なし ●ボス:なし
25	ブラックジャック号、アルブルグの町に到着。徒歩でベクタに!	●MAPNo. ㉓ ●仲間:なし ●ボス:なし
26	工場入口付近にいる老人の協力で魔導工場内部へ	●MAPNo. ㉔ ●仲間:なし ●ボス:なし

そして…
ティナ救出のため魔導工場に潜入

※チャート内の「仲間」は、そのイベントでパーティに加わるキャラクターを表しています。

モンスターファーム2

全国のモンスターブリーダーにおくる攻略編第2弾。
モンスター育成のお供にどうぞ。

発売中 育成SLG ▶¥5,800 ▶テクモ ▶MC(1ブロック)、PS(5ブロック)

前作と違って、可愛くデフォルメされたものばかりでなく、『刻命館』シリーズに登場したようなカッコイイ系のモンスターも存在する『ＭＦ２』。いきなりですが、読者の皆さまのお気に入りはどのモンスターでしょうか？　人の好みは千差万別。「モッチー」のプリプリ可愛いしぐさを見て悶絶する方もいれば、「スエゾー」のつぶらな瞳がたまらないという方もいらっしゃることでしょう。身近なゲーム仲間とモンスター談議に花を咲かせるのも、楽しいですよね。　(が)

隠し要素からバトル攻略データまで注目情報を満載!

モンスター育成とバトルのシステムが洗練されて、前作以上に楽しく、遊びごたえのあるゲームに進化した『ＭＦ２』。レアモンスターや隠しイベントといった、秘密の要素も豊富に用意されていて、ゲームに隠された秘密を発見する面白さもグ～ンとアップしているぞ。そこで今回は、隠し要素とレアモンスターの一部を早くも公開！　併せて、グレードＣ～Ｅの大会を想定したバトルの攻略法と、貴重な敵モンスターのデータもチェックする!!　攻略にバッチリ役立てよう。



▶レアモンスターの発見につながる、冒険イベントの秘密にも接近！

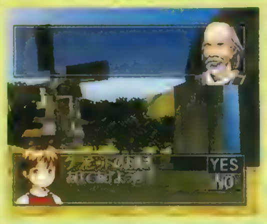
パーク&ファームの隠し要素をチェック!



◀新商品の追加は、ショップに行くと報告される。

新アイテム発売

初めてアイテムショップに行ったときから約200週間が過ぎると、新商品が売り出される。そして、それ以降は新商品の発売を報告されてから200週が過ぎるたびに、お店の品物が増えていく。商品は「ソンナバナナ」→「バイオグラ」→「トロロン」→「活精丹」→「ラロックス」→「万精丹」の順に追加されるぞ。



◀葬式をして祭壇を建てれば、いいことがあるかも……？

モンスターの葬式

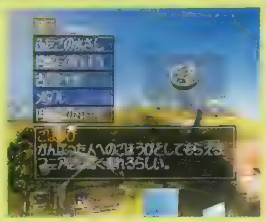
モンスターの死期が迫るとコルトが「引退させよう」と言ってくるので、寿命が尽きる前に冬眠させている人が多いのでは？　その忠告を無視してモンスターを死なせてしまうと、コルトに「お葬式をする？」と聞かれる。ここで葬式を行うと、ファームにモンスターの祭壇を建てることができるのだ。



◀家と小屋は、何度か建て替えることになる。

家・小屋の建て替え

前作にもあった、家と小屋の建て替えイベント。今回は５月４週になった時点で、ブリーダーランクが３段以上、資金が7000以上あれば家の建て替えが、ランクが４段以上、資金が17000以上あれば小屋の建て替えが可能になる。小屋を建て替えると、新たにゴーレム種とバクー種が育成できるようになるぞ。



◀メダル自体に特別な効果はない。ご褒美アイテムだ。

アルバイトの景品

ポケステのアルバイトでスコアを合計5000以上獲得し、なおかつパーフェクトの記録が65以上に達していると、アルバイトの報告をしたときにメダルがもらえる。パーフェクトの記録が65～70だと「メダル」、71で「銀のメダル」、72以上の高記録を出していれば、「金のメダル」がもらえるぞ。



ブリーダー見習いコルトちゃんのバトル必勝メモ♥

ここからは私、コルトが戦いの必勝テクニックをレクチャーするね。バトルを有利に展開する駆け引きをマスターして、連勝街道まっしぐら!!

●間合いの主導権を握ろう

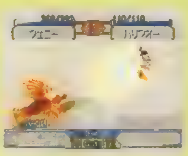
バトルで大事なのは、敵が苦手な間合いで戦うこと。Ｒ１、Ｌ１ボタンの移動や、ⓧボタンの〝ふきとばし〟を駆使して有利な間合いを保とう。



▶賢い相手には接近戦だね。

●ガッツ配分に気をつけて

試合の流れに応じたガッツの配分も勝利の秘訣。残り時間があるうちは、大技の乱用でガッツを減らすのは良くないよ。



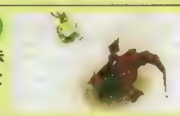
▶攻撃はタイミングが大事だよ。

モンスターの特徴別傾向と対策メモ

グレードＣ～Ｅの敵モンスターを、特徴ごとに分けるとこんな感じかな。上のグレードには、もっといろんなタイプの敵がいるから、相手の特徴に合わせてさらに細かい作戦を練る必要があるよ。

オールマイティなバランス型

長所がないぶん弱点もないから、正攻法でいくのが一番かな。得意な戦い方でねじ伏せる、そのぐらいの気持ちで攻めよう。



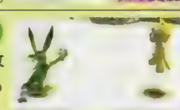
一撃必殺大振り型

こちらのモンスターの「回避」が高ければ、接近戦を仕掛けても大丈夫。遠距離戦用の大技を持っていれば楽勝だけど……。



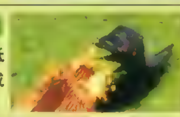
のらくら回避型

嫌なタイプだね。運が悪いと、一発も攻撃を当てられずに時間切れで負けることもあるよ。命中率の高い技で攻撃あるのみ！



体力底なしタフガイ型

「ライフ」と「丈夫さ」が高い敵は、大抵「回避」が低いよ。ヒット＆アウェイで、威力の高い大技をガンガン撃ち込もう。



百発百中スナイパー型

このタイプの敵の攻撃はまず回避できないから、受け身に回ると危険。攻撃は最大の防御。やられる前に、やっちゃおう！



ついに公開、レアモンスター&冒険イベントの秘密をチェック!!

ここで紹介する５体のモンスターは、イベントクリアなどの条件を満たすか、特定のＣＤを再生しないと誕生しないレアモンスターだ。どこかで見たようなギャルもいれば、なんだかよくわからない奴もいたりして、見た目にもバリエーション豊かになっているぞ。その能力も、モンスターによってさまざま。中には、スゴイ力を持つモンスターも！　さっそくチェックしてみよう!!

カスミ



同社の人気格闘ＡＣＴ「デッドオアアライブ」のゲームＣＤから誕生するレアモンスター。〝ちからタイプ〟の技が得意な接近戦型と、当たり前といえば当たり前な特徴を持つ。原作でファンを魅了した揺れるバストも再現。



イーデン



名前とその容貌からわかるように、電車をモチーフにしたモンスター。一般的には、「ジェイアル」という名で親しまれている。出現するＣＤは、最近「２」の発売で盛り上がりを見せるＰＳ版「電車でＧＯ！」だ。



すえきすえぞー



前作「モンスターファーム」のゲームＣＤから誕生するレアモンスター。最初からＳランクを狙える実力を持っているが、とても短命。ブリーダーランクを上げたい人向けのモンスター!?



ヒノトリ



右で紹介している「フェニックス火山」の冒険イベントで、「ほのおの羽根」を入手すると合体で作れる。「賢さ」に優れたモンスターで、修行で超必殺技まで修得できればＳランク制覇も可能。



ジェントル

このレアモンスターを誕生させるには、ポケステのアルバイトで、225以上のスコアを出すともらえる「ＤＮＡカプセル」が必要。今回は、カードに描かれるイラストを公開するが、その姿、実力はキミの手で確認してほしい。



フェニックス火山冒険手記　～伝説の「ヒノトリ」を追って～

ここでは、フェニックス火山の冒険で「ほのおの羽根」が手に入るまでの流れと共に、冒険イベントの内容をピックアップして紹介！　モンスターといっしょにレッツ冒険だ!!

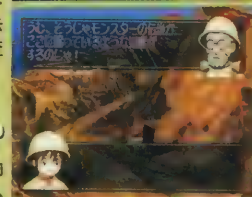
❶いざ行かん未知なる冒険へ…!

ランクがＤ以上で、「ライフ」が140、「人気」が40以上あるモンスターがファームにいると、６月１週にフェニックス火山への冒険に誘われる。冒険には１カ月を要するぞ。



❷冒険の危険と発見

冒険には危険がツキモノ。冒険中はさまざまな障害や、新たな発見に直面することになる。障害物の除去や、発見した遺跡、洞窟などの調査は、モンスターにおまかせなのだ。



❸アイテム入手! はたしてその効果は…?

モンスターを遺跡などの調査に向かわせると、うまくいけばアイテムを手に入れて戻ってくる。ときにはレアモンスターの秘密が隠された、貴重なアイテムを入手できることもあるぞ。フェニックスを誕生させるために必要な〝ほのおの羽根〟も、洞窟の調査で手に入る。冒険イベントで怪しい場所を発見したら、とりあえず調査してみるといいのだ。



❹ベースキャンプへ帰還

探索中にモンスターの「行動力」がなくなると、モンスターが遭難してしまう。その前にベースキャンプへ帰還すれば、冒険は終了だ。



グレードC～Eの敵モンスター実力メモ

それじゃあ最後に、私がこっそりスパイした、グレードＣ～Ｅの敵モンスターの能力を特別に見せてあげる。私のひと言アドバイスも付いているので、戦略を練るときの参考にしてね！

グレード	名称	ライフ	ちから	賢さ	命中	回避	丈夫さ	性格	コルトの一口メモ
グレードC	ガンバーン	165	245	338	324	245	119	普通	間合いが離れると強力な〝かしこさタイプ〟の技を使ってくるよ。接近して戦おう。
	ニコレ	251	166	185	333	340	95	悪	「回避」が高いから、命中率が高い技で確実にダメージを与える作戦がいいかな。
	サスベイン	199	295	43	366	117	175	悪	攻撃力の高い〝悪ワザ〟を使う嫌な相手だよ。短期決戦で一気に決めちゃえ！
	ロクガイガー	201	442	129	66	51	314	良	典型的なパワーファイターだね。運悪く攻撃が当たると一撃で倒されるかも……。
	ワーランモ	355	308	135	195	178	199	良	うかつに近づくのは危険。遠距離からの攻撃か、ヒット&アウェイで攻めよう。
	ピボルス	424	115	108	287	255	45	良	「命中」と「回避」が高いね。時間切れで負けないように気をつけて。
	ザンバー	262	275	184	266	190	309	良	能力のバランスが取れた強敵だよ。遠距離からの攻撃が有効だけど……。
	レックネン	260	255	177	170	290	95	普通	「回避」が高いけど「丈夫さ」は低いから、大技で一発ＫＯを狙うのもいいね。
	ヒョーウエ	127	128	399	144	375	101	極悪	少し離れた間合いで使ってくる〝悪ワザ〟に注意！「回避」が高いのも厄介よね。
	オフリィ	111	75	293	321	369	44	普通	ゴーストだけになかなか攻撃が当たらないよ。当たればＫＯ確実だけど。
グレードD	サクラアート	161	188	194	215	167	202	悪	能力のバランスが取れているけど、強くはないかな。でも、油断は禁物だよ。
	スリートボム	275	223	47	99	49	182	極良	「ちから」があるけど、攻撃は滅多に当たらないからドンドン攻めていこう！
	ミリアム	66	89	285	222	236	70	悪	一撃離脱の戦法が得意みたいだから、こちらから近づいて攻めた方がいいよ。
	カペラ	123	165	158	195	111	217	極悪	グレードＤで一番の強敵かな。接近戦は不利だから、ヒット&アウェイでいこう。
	ハリマオー	110	145	165	272	177	89	悪	「ライフ」は低いけど、「回避」が高いからなかなか倒せないかも。
	パルマー	215	31	168	169	113	40	極良	懐に飛び込んでしまえばこっちのもの。悪いけど、敵じゃないって感じ？
	ヘイルフォール	136	150	103	98	74	278	普通	「ライフ」が少ないから、確実に攻撃を当てていけば倒せるよ。
	ウィンストン	86	104	225	258	211	82	良	間合いを離されるとツライ戦いになるよ。しつこく食らいついて攻撃あるのみ！
グレードE	オクレイマン	199	158	23	55	147	81	普通	あの巨体で「回避」が高いのはなぜ？　敵の「意味不明」の好機を逃さずにね。
	ユノムール	152	135	127	161	158	138	極良	平均して高い能力を誇る強敵だよ。勢いまかせの連続攻撃に気をつけて。
	ハリキックス	1561	07	94	149	138	133	極悪	悪モンのわりには、攻撃が強くないのが不思議。苦戦はしないと思うよ。
	リオーン	88	103	127	152	144	77	極良	「回避」が高いから攻撃がなかなか当たらないけど、あせらずに戦おう。
	ロンター	121	96	150	129	86	95	良	遠距離からの〝かしこさタイプ〟の技が得意だよ。間合いを離さずに戦ってね。
	ナッツ	57	139	57	104	141	47	良	接近戦用の技を持っていないから、近づきさえすれば楽勝。少しかわいそう…。

電車でGO!2

鉄道ファン待望の続編がついに登場！　今回は『高速編』＋αでオリジナル要素もいっぱい!!

3 18 電車運転ゲーム	▶¥5,800（プレミアムパック:¥9,800）　▶タイトー
	▶MC 1ブロック　DS AC非対応、電車でGO! コントローラ ワンハンドルタイプ含む

TGS '99 SPRING

ムービーで、降りしきる雪の中をひた走る秋田新幹線「こまち」。それを見た者は、流線型の美しいフォルムに魅せられ、プレイする路線に「こまち」を選んでしまうという。鳴り響く発車のベル、挑戦心をかき立てる驚異的なスピード！　叫びたくなるほど理不尽な標識!!　あっけないゲームオーバー!!!!　そして、耳に残る鉄ちゃんのひとこと。「ダイヤは正確にネ♥」……。ええ、そりゃもう、守れるもんなら守りますともさ……しくしく。　（何かささくれているミミ）



目玉路線 秋田新幹線 こまち をズームアップ!!

今回はパッケージを飾っている人気路線「秋田新幹線・こまち」をメインに攻略していくぞ。難しすぎてあきらめた人も、これさえ読めば確実に全区間走破が可能だ！さらに、超難関の「特級」に隠されたボーナスステージも公開しちゃおう!!

大曲駅0m停車でボーナスステージが出現!! その名は東北新幹線!!

[illegible]



5分でわかる!? 電車運転4つの心得!!

ここでは「こまち」の運転時に必須となる基礎知識を覚えておこう。中には、ほかの路線で応用が利くものもあるぞ。

運転心得 1 発車と停車のコツ

発車時の注意点は、信号が赤のうちにブレーキレベルをゼロにしておき、スムーズな発車を目指すこと。そして、車内信号のみに注目することも重要だ。信号は２種類あるが、進行信号は青に変わってもドアが閉まっていないこともある。列車のドアが閉まったことを示す車内信号を優先するのがベストなのだ。一方、停車のコツは、とにかく低速運転でタイミングを計ること。速度が６～７km/h程度であれば、一気にレベル７のブレーキをかけることで、１m以内に停車できるぞ。



▲進行信号が青になっても、車内信号は点いていない。この段階で発車すると、当然ペナルティを喰らってしまうぞ



▶持ち時間に余裕があれば、０m停車はそれほど難しいことではない

運転心得 2 信号・標識ほかに注意!

まず注意すべきは、頻繁に表示される黄色の進行信号。これはダイヤと実際の運行時間の差が開きすぎる（早すぎる）と発生し、先行車両との距離調整のために速度が制限されるというモノ。しかも表示時間が長く、たとえ次の駅の到着時刻が迫ったとしても解除されない。つまり、速く走って残り時間を稼ぐという方法は成り立たないワケだ。速度制限に関しては減速時間が設けられていて、表示が点滅している間に減速すれば減点されないぞ。進行信号を除くこれらのイベントは、特定の地点で発生するので、距離表示とP.61のチャートを見ながら対処しよう。

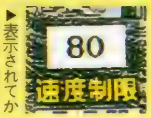
進行信号

▶ダイヤを守っていれば、気にしなくてもOK。



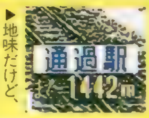
制限標識

▶表示されてからでは、間に合わないことも…。



距離表示

▶地味だけど、もっとも頼りになる表示なのだ。



運転心得 3 「持ち時間」の増やし方

停車駅が１つの「こまち」では、定通で持ち時間を稼いでいくことが基本となる。定通とは、定刻どおりに駅を通過するとボーナスタイムが持ち時間に加算されるというもの。しかも、連続して成功するたびに加算される時間が１秒ずつ増えていくのだ（ただし、１度でもミスすると加算される時間は初期値に戻る）。また、警笛による隠しボーナスも見逃せないぞ。画面での指示はないが、トンネルの入口など特定のポイントで警笛を鳴らすと、ボーナスタイムがもらえるのだ。



▶このボーナスは、特定の区間をマスコンを切った状態で通過すると加算される



▶前作でもおなじみの警笛ボーナス。「こまち」編でも２回チャンスがあるぞ。

運転心得 4 難易度による違いとは?

難易度による最大の違いは、ペナルティタイムの大きさ。「中級」編は、ダイヤより１秒遅れるごとに持ち時間が１秒ずつ減るが、「特級」編では２秒ずつ減らされていくのだ。そのほかにも「特級」編は、速度制限標識の減速時間が１～２秒のため、事前にイベント発生地点を把握していなければまず間に合わない。さらに持ち時間もわずか20秒で、ＡＴＳ急制動によるペナルティは－15秒。たった１度のミスさえ許されない、超シビアなモードなのだ！



▲「特級」に慣れると「中級」は問題にもならない。連続定通ボーナスだって余裕でいただき



▶減点15秒！　……って、あと５秒しか残ってないですぅ。一体どうしろと……？

これで
ボーナスステージも
バッチリ!

全区間走破テクニック&イベントチャート!!

以下に「誰でも全区間を定通で走破できる運行法」の一例を紹介するぞ。ただし、キー入力のタイミングなどは、プレイヤーによって若干の差が生じる。今回の運行法を参考に自分なりのアレンジを加えて、完璧な"運転技術"をつかんでいこう！

秋田新幹線E3系こまち 中級 イベントチャート

秋田

秋田→四ツ小屋
【区間：1729m】
- 1690m 制限55km/h
- 1445m 制限80km/h
- 1300m 制限解除

四ツ小屋

四ツ小屋→和田
【区間：1453m】
- 1250m 制限90km/h
- 850m 制限110km/h
- 610m 制限解除

和田

和田→大張野
【区間：1387m】
- 1208m 制限90km/h
- 830m 制限110km/h
- 550m 制限解除

大張野

大張野→羽後境
【区間：2051m】
- 2037m 制限80km/h
- 1710m 制限90km/h
- 1600m 制限100km/h
- 960m 制限解除

羽後境

羽後境→峰吉川
【区間：1690m】
- 1620m 制限90km/h
- 970m 制限解除

峰吉川

峰吉川→刈羽野
【区間：1154m】
- 355m 下り勾配
- 238m 勾配なし

刈羽野

刈羽野→神宮寺
【区間：1468m】

神宮寺

神宮寺→大曲
【区間：1523m】
- 1357m 制限100km/h
- 960m 制限解除
- 465m 制限55km/h
- 0m 停車

大曲

「秋田新幹線・こまち」区間別運行テクニック

区間	テクニック
秋田→四ツ小屋	【中級】❶車内信号が青に変わったら加速開始→❷55km/hに達したらマスコンを切る→❸「制限80km/h」で加速開始→❹97km/hに達したらマスコンを切って惰性走行へ。この区間は、❹のマスコンを切るタイミングがポイント。発車や加速が遅れた場合は、+1km/hほどで微調整しよう。 【特級】❶車内信号が青に変わったら加速開始→❷55km/hに達したらマスコンを切る→❸「制限80km/h」で加速開始→❹110km/hに達したらマスコンを切って惰性走行へ。中級と違って天候は大雪、ダイヤも若干早くなるため、加減速のタイミングに注意！ 特級はペナルティが大きく制限時間も厳しいため、ここでは確実に定通を取っておくこと。失敗した場合は秋田に戻って再チャレンジだ。
四ツ小屋→和田	【中級】❶惰性走行継続→❷「制限110km/h」で加速開始→❸102km/hに達したらマスコンを切って惰性走行へ。この区間のポイントはあせらないこと。❷の表示速度まで忠実に加速(過速)しようとすると、かなりの確率で定通を逃してしまうぞ。 【特級】❶惰性走行継続→❷1200m地点でブレーキをかけて90km/hへ→❸3～4速の微調整で、90km/hを維持→❹「制限110km/h」で加速を開始→❺122km/hに達したらマスコンを切って惰性走行へ。中級とはガラッと変わって、定通のタイミングがかなりシビアになっている。制限ギリギリまで加速しないと定通は不可能。しかし、❹の加速で122km/hをオーバーすると、次の区間でのブレーキが間に合わずにペナルティを喰らってしまうぞ。
和田→大張野	【中級】❶惰性走行継続→❷「制限90km/h」でブレーキをかけて90km/hへ→❸「制限110km/h」で加速開始→❹112km/hに達したらマスコンを切って惰性走行へ。ここまでは比較的ラクな加減速の繰り返しなので、2～3回プレイすれば誰でも確実に定通をとれるようになる。 【特級】❶和田駅通過と同時にレベル8ブレーキで90km/hへ→❷「制限110km/h」で加速開始→❸102km/hに達したらマスコンを切って惰性走行へ。この区間は❶のレベル8ブレーキが命！ 和田駅構内への突入速度が異様に速いため、1秒でもタイミングが遅れると速度制限に引っかかってしまう。微妙な操作に自信がなければ和田駅では定通をあきらめ、115km/h程度で通過するのがいいだろう。
大張野→羽後境	【中級】❶大張野駅通過と同時にレベル8ブレーキで80km/hへ→❷「制限90km/h」で加速開始→❸100km/hに達したらマスコンを切る→❹「制限解除」で加速開始→❺トンネル入口で警笛→❻110km/hに達したらマスコンを切って惰性走行へ。この区間は加速のタイミングを逃しがち。誤差がもっとも生じやすい区間なので、慎重に操作すること。❹の加速タイミングは、警笛ポイントとほぼ同時。特級に関しても注意事項は共通だ。 【特級】❶大張野駅通過と同時にレベル8ブレーキで80km/hへ→❷「制限90km/h」で加速開始→❸100km/hに達したらマスコンを切る→❹「制限解除」で加速開始→❺トンネル入口で警笛→❻113km/hに達したらマスコンを切って惰性走行へ。
羽後境→峰吉川	【中級】❶惰性走行継続→❷「制限90km/h」でブレーキをかけて90km/hへ→❸トンネル入口で警笛→❹「制限解除」で加速開始→❺113km/hに達したらマスコンを切って惰性走行へ。前の区間と同様に、トンネル前での加速に注意！ 警笛ボーナスを意識しすぎると加速のタイミングを外しがち。警笛は加速のついで程度に考えておこう。 【特級】❶羽後境駅通過と同時にブレーキをかけて90km/hへ→❷トンネル入口で警笛→❸「制限解除」で加速開始→❹116km/hに達したらマスコンを切って惰性走行へ。中級と異なり、通過後早めにブレーキをかけないと間に合わない。トンネル前の加速が遅れたと思ったら、加速時に+1～2km/h程度の微調整を加えておくこと。
峰吉川→刈羽野	【中級】❶惰性走行継続→❷「下り勾配」で約2～3秒間、レベル1ブレーキ→❸ブレーキを戻して惰性走行へ。この区間は、実質的にボーナスステージといえるほど楽ができる。順調に定通を重ねている場合は、刈羽野駅で定通を逃したとしても誤差は1秒程度だろう。また、前の駅で定刻よりも遅れた場合は、❷のブレーキ操作は必要ない。 【特級】❶峰吉川駅通過と同時に加速開始→❷122km/hに達したら、4～5速の微調整で122km/hを維持。今回は、区間内で一定スピードを保つという運行スタイルをオススメする。これは、次の区間での高速運転に備えたもの。今までどおり加減速による調整にチャレンジする場合は、減速→加速というように後半での加速を考えよう。
刈羽野→神宮寺	【中級】❶刈羽野駅通過と同時に加速開始→❷120km/hに達したらマスコンを切って惰性走行へ。この区間も走行中に注意すべきことはない。ただし、すでに6駅も通過しているため、誤差ゼロという可能性も低いだろう。神宮寺駅が最後の定通のチャンスとなるため、距離表示とダイヤの双方を見比べながら、駅構内進入時に微調整すること。 【特級】❶刈羽野駅通過と同時に加速開始→❷132km/hに達したらマスコンを切って惰性走行へ。長距離区間のわりには時間制限が厳しく、全区間内でもっとも高速運転を求められる。また、神宮寺駅構内に進入した時点で125km/hを越えていると減速は間に合わない。ダイヤが遅れたからといって、132km/h以上の加速は控えよう。
神宮寺→大曲	【中級】❶惰性走行継続→❷「制限100km/h」でブレーキをかけて100km/hへ→❸残り650m地点でブレーキをかけて55km/hへ→❹残り150m地点でブレーキをかけて25km/hへ→❺残り30m地点でブレーキをかけて6～8km/hの低速運転へ→❻停車。上のタイミングを参考に0m停車を目指せ！ 【特級】❶神宮寺駅通過と同時にレベル8ブレーキで100km/hへ→❷残り600m地点でブレーキをかけて50km/hへ→❸残り150m地点でブレーキをかけて20km/hへ→❹残り30m地点でブレーキをかけて10～8km/hの低速運転へ→❺停車。停車に関しては、左ページの発車&停車を参照。ただし、特級ではレベル8ブレーキで停車すると乗客が文句を言う。停車ブレーキはレベル7以下に抑えよう。

秋田新幹線E3系こまち 特級 イベントチャート

秋田

秋田→四ツ小屋
【区間：1729m】
- 1690m 制限55km/h
- 1445m 制限80km/h
- 1300m 制限解除

四ツ小屋

四ツ小屋→和田
【区間：1453m】
- 1250m 制限90km/h
- 850m 制限110km/h
- 610m 制限解除

和田

和田→大張野
【区間：1387m】
- 1020m 制限90km/h
- 690m 制限110km/h
- 560m 制限解除

大張野

大張野→羽後境
【区間：2051m】
- 1880m 制限80km/h
- 1710m 制限90km/h
- 1500m 制限100km/h
- 950m 制限解除

羽後境

羽後境→峰吉川
【区間：1690m】
- 1420m 制限90km/h
- 370m 制限解除

峰吉川

峰吉川→刈羽野
【区間：1154m】
- 355m 下り勾配
- 238m 勾配なし

刈羽野

刈羽野→神宮寺
【区間：1468m】

神宮寺

神宮寺→大曲
【区間：1523m】
- 1160m 制限100km/h
- 960m 制限解除
- [illegible] 制限55km/h
- 0m 停車

大曲

※イベントチャート内の「○○m」は、次駅までの(残りの)距離を表します。

トゥームレイダー3

いよいよ発売! 続出する難関を突破するためのテクニック集をお届けするぞ!!

発売中 A・AVG	▶¥6,800(CD2枚組) ▶エニックス
	▶MC(2ブロック)、AC(DS対応)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

「洋ゲーは難しい」と言われる理由の1つに、「続編物で、前作を遊んでいることが前提になっている」というケースを挙げることができる。このゲームでも「最初は簡単な場所で操作を覚えてもらおう」なんて配慮は微塵もなく、序盤から容赦なく難所が続出する。「3」を初めて手にとり、難しすぎて投げ出してしまった人は多いかもしれないが、ぜひ、前作、前々作からプレイし直してみることをお勧めしたい。それだけの魅力と価値は、間違いなくあるハズ。 (城イドム)

難関突破に絶対役立つ『トゥーム3』冒険の手引き

マニアを意識した『トゥーム3』の作りに合わせ、今回お届けする攻略はあえて『トゥーム』シリーズ前2作をやり込んだ人にこそ役立つものをお贈りするぞ。下で解説している攻略ポイントも、「基本」と称してはいるものの前作を遊んだ人でも忘れている可能性のある大切なテクと、「3」で改めて重要になったテクを厳選してピックアップしてみた。上級者でも役立つ情報ばかりなので、しっかりチェックし、冒険に役立ててほしい。



◀T字型のスイッチを探し出すのは、攻略の基本中の基本。背景に紛れていることが多いので、観察眼を養うべし!



◀この形のスイッチは水中専用。陸地にある状態では操作できない(水没させる必要がある)ので覚えておこう。

基本1 針の通り方

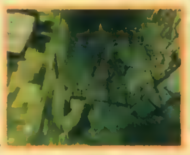
針のトラップ(上に落ちたら一発死)を通り抜ける場合、すり足(R1ボタンを押しながら✚キー)を使えば、ダメージを受けずに進むことができるのだ。



▶針のトラップ地帯を通り抜けるなら、必ずすり足で。

基本2 ハシゴから跳ぶ

ハシゴにつかまっている状態から⊗ボタンで、ダイレクトにジャンプにつなげられるぞ。なお、事前に△ボタンを押し続けておけば、反転ジャンプも可能。



▶ハシゴにつかまった状態からもジャンプにつなげる。

基本3 ブロックを探す

動かせるブロックは、通常の壁と比べ、銃器の閃光やトーチの明かりの反射が異なる。壁の中に組み込まれたブロックは、それを手掛かりに探そう。



▶右手に注目。1ヵ所だけ、光の反射が異なる場所が…。

基本4 敵攻撃の回避

飛び道具を使ってくる敵に対しては、⊗ボタンを押しっぱなしにして、✚キー右(または左)を入力して"左右への連続ジャンプ"で対処するといいぞ。



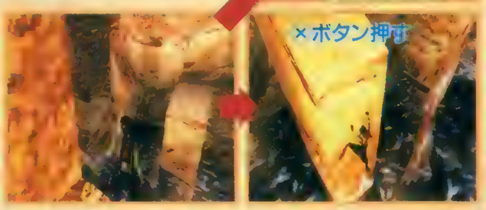
▶左右の連続ジャンプは飛び道具回避の基本なのだ。

基本5 要注意! ジャンプ中の×ボタン

前作までは、ジャンプ中に⊗ボタンを押し続けておいても(メリットがある場合はあっても)、デメリットはなかった。ところが「3」では、ジャンプ中の⊗ボタンが飛距離をわずかながら縮めるように変更されていて、必要ない場合には⊗ボタンを押さずにいることがセオリーになっている。覚えておこう!



◀見事に、跳び越え成功。余裕で届くはずだ。



◀なぜか足場の手前で失速し、落下してしまう。

▶「ネバダ砂漠」で登場する、テク必須のポイント。

基本6 知っていると便利な"特殊落下"

とっておきの、DPSオリジナルのテクも紹介しておこう。上下に重なっているフロアで連続写真で解説している操作をすると、通常の操作では不可能な、上の足場から下の足場へのダイレクトな跳び移りが可能になる(写真は1面終わり近くの場所)。結構便利なテクなので、マスターしておいて損はないぞ。



▶足場の端に後ろ向きに立ち、✚キー下を1回入力。



◀このくらいのタイミングで、○ボタンを押す。

◀真下の足場へ、ダイレクトで飛び降りられる。

マメ知識1 シークレットルームを探してみよう

各面には、おいしいアイテムがあちこちに隠されている(ちなみに、右の写真は一番最初の隠しアイテムを見つけるヒントになっているぞ)。隠し要素の発見状況は、セレクトボタンで表示される時計のアイコンを選べばチェックできる。完全制覇を目指すのも楽しいぞ。



◀1面スタート直後のとある場所。正面に跳ぶと……。

マメ知識2 ララの家には秘密がいっぱい

「ララの家」にあるのはプールやアスレチックだけと思っていた人はいないかな? 実は、写真のようなバギーコースも隠されているのだ。ぜひ、庭や屋敷を探索しなおしてみよう!(バギーの遊び方については、P158のウラワザデータベースで詳しく紹介しているぞ)。



◀バギー専用コースまで用意されているのだ。楽しいぞ!

※この攻略ページでのボタン操作説明では、キーコンフィグの「コントローラ設定1(初期設定)」の場合に合わせてあります。※このページでの攻略および掲載写真は、「日本版」を対象に構成しています。

序盤ステージの難所を総チェック!!

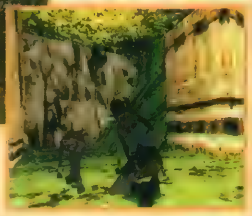
「トゥーム3」には操作が難しくてクリアが困難な場所もたくさんあるうえ、ちょっとした閃きが要求される謎もある。というわけで、今回の序盤ステージ攻略では、「突破方法に気づかなくて先に進めなくなりやすい」というタイプの難所をとり挙げてみたぞ。

ジャングル 最後の扉のカギのありか

ステージ終盤にあるハシゴ（写真左）の上には、ステージ最後の扉を開けるカギが落ちている。ハシゴを登っているときから◎ボタンを押しっぱなしにしておいて、ハシゴを登りきってから✚キー上を1回押せば、サルに横取りされることなく、カギを拾えるぞ。



◀カギはこのハシゴを登りきった、すぐ正面に落ちているぞ。



▶カギをサルに先に拾われてしまったら、倒して奪い取るしか手はない。

滅びた寺院 水中に隠された扉

狭い地下トンネルを抜けた先にある人工湖では、水辺の壁にスイッチがある。このスイッチを動かすと、水中にある扉（詳しい場所は写真左を参照）を開けることができるのだ。



▶正面の壁に注目。水辺に設置されたスイッチを発見。



▼作動させると、この下に隠されている扉が開く。

ピラニアは危険の印

ピラニアは原則としてクリアルートではない場所に生息している。姿を見たら、そこへの進入は控えよう。

滅びた寺院 見つけにくい進行ルート

動き出す邪神像と初めて出会う部屋では、クリスタルアイテムの近くに2つのスイッチが設置されている。これらを操作して開けられる扉の奥に進むと、写真左の場所からどう進めばいいかわからなくなってしまうかも。実はすぐ近くに、よじ登れる壁があるのだ。



◀左上の足場に注目。ほかの壁とはデザインが違うのがわかるかな？



▶実はこの壁には跳びつけるのだ。ハシゴ替わりにして登っていこう。

滅びた寺院 扉を開く邪神像

3体の邪神像（うち2体は、ララの行動に応じて動きだす）が控える部屋で詰まってしまった人も多いはず。ここでは、倒した2体の邪神像の残骸それぞれから、シミターを見つけるのがポイント。高台にある邪神像の右手と左手にシミターを握らせれば、部屋の奥の扉が開くぞ。



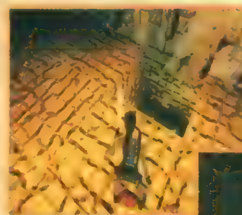
▲動き出す邪神像を倒したら、残骸を◎ボタンで調べてみよう。



◀続いて、見つけたシミターを高台にある邪神像に持たせよう。

滅びた寺院 流れる水の部屋

2人の男が生贄に捧げられている部屋から（部屋へ入って右手奥方向に）続く通路を進むと、写真左のような穴を見つけられるはず。この下にある部屋は、水流が働いているので苦戦するだろうけど、壁に沿って泳ぐようにすれば、水流の影響をさほど受けずに進めるぞ。この部屋には、針のトラップの左右それぞれにスイッチが設置されていて、これら2つを操作すれば水流を止められる。あとは、入口の真下付近に落ちているカギを拾って脱出しよう。



◀正面の穴の下には、流れる水で満たされた部屋が待ち受けている。



▼壁にそって泳ぎながら進み、2つのスイッチを操作しよう。

ガンジスIII バギーで谷間を越える

このステージでは、スタート地点のすぐ近くに、乗り捨てられたバギーがあるので、とりあえずこれに乗りこもう。これに乗ったまま進むと、写真右の場所まで進めるはずだ。ここの谷間はバギーを使って普通に跳び越えようとしても突破できないけど、ターボ加速（停止した状態でR2ボタン+◎ボタンを同時に押してから、R2ボタンを放す）を使えば、越えられるぞ。バギーはこの先でも攻略に必須なので、必ずバギーごと先に進むようにしよう。



▶正面の谷間は、バギーに乗ったままでも、跳び越えることができる。



▼壁いっぱいまで下がってから、ターボ加速をかけよう。

ガンジスIII いろいろ工夫できる進行ルート

上の「バギーで谷間を越える」のあとは、ルート構築が攻略の中心になる。大まかな流れは、右の連続写真を参考にしよう。分岐点から続く右ルートは難易度が低め。対して、左ルートはアイテムがたくさん落ちているぶん、難しくなっている。どちらを進んでも、最終的には下の写真の場所に到着できるぞ（ここから見える湖は、飛び込んでも大丈夫！）。



▲この扉の前で、いったんバギーを乗り捨てる。



▼バギーで跳び越えた谷間の近くに、入口発見。

ここが分岐点!



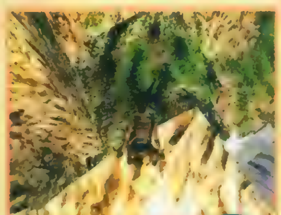
◀左上の写真の扉を開けたら、再びバイクに乗りこむ。そのまま進むと、右と左に道が分かれる分岐点に到着。



▲左ルート。山道を進んでいけばクリアできる。



▲右ルート。カギを2つ探し出す必要がある。



▲水中に沈んだ、吊り橋の残骸が目印。ここは水の流れもないのだ。

この先にゴールが!

火魅子伝～恋解～

キミの耶麻台国復興を手伝う攻略第１弾。DISC2までの各城を攻めるための戦略もバッチリだぞ!!

発売中 SLG	▶¥6,800(CD3枚組) ▶博報堂
	▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

ついに発売された超大作「火魅子伝」。攻略第１回目となる今回は、苛烈な戦闘を制し、乙女心をつかむためのポイントを大公開!! 各城を攻略する際に必要不可欠な、マップの詳細情報も併せて掲載しているので、ゲーム中盤まではスムーズにプレイできるハズ。もちろん、本作の魅力の１つである、膨大な登場キャラクターを仲間にするための各種条件も完全網羅しているぞ。仲間になる少女は全員引き連れて、一気に批杷島までを陥落させちゃいましょう！ （マキノ）

恋と戦…2つとも「勝ちたい」キミのための攻略第1弾!

今回は[illegible]城から[illegible]までを攻略している。各城のデータは右ページに載せたので、攻め入る前に、必要なデータやイベントをしっかりとチェックし、準備しておこう。また、好感度を上げるための方法をアドバイスするので、これを参考にして好きなキャラクターのイベントを見つけていこう。これでキミの好みの女の子のハートもガッチリつかめるはずだ。

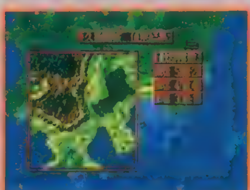


◀[illegible]

戦闘BATTLE 進軍のための三カ条を伝授!

敵に合わせ軍を編成

敵の城に攻め込む前に、偵察コマンドで敵のユニット数や地形を確認し、軍を編成しなおそう。地形に合わない部隊で攻め込むと苦戦するぞ。



▲部隊によって、同じ地形でも移動速度が変わってくる。

練兵・鍛冶を怠るな

部下の兵種を変えられる練兵や、部隊長の武器をレベルアップできる鍛冶は戦力増強への近道だ。攻め込む前に済ませておこう。



▲侵攻するのに重要な準備の１つなので、命令書を惜しまずに使おう。

アイテムを見つけだせ

戦略画面の探索コマンドで見つかるアイテムは、戦闘を有利にする。各城でアイテムが違うので、ほしいアイテムが出る場所は要チェック！



▲回復アイテムを使うと、城主相手の戦闘もかなり楽になるぞ。

女王候補の勝手な行動に注意しよう! 女王候補の攻撃提案を無視し続けていると、５ターン目に勝手に進軍する。勝手に攻め入った候補は親しさ、愛しさが大幅に減少するので、提案後は早めに攻めよう。

戦闘を有利にするポイントをチェック!!

1 村を使ってユニット回復

マップ上にある村では、傷ついたユニットの回復や、各部隊の兵士の補充ができる。村を有効に使って、戦闘を有利に展開しよう。



◀敵のユニットも、村を使って回復して来るぞ。

2 傷ついた敵を逃すな

瀕死の敵ユニットは城に向かって逃走する。ここで逃がしてしまうと、城に戻り回復してしまう。瀕死の敵はキッチリ倒しておこう。



◀１部隊ずつ確実に全滅させていくのがポイント。

3 方術を有効に使え

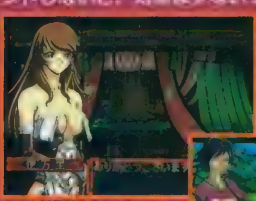
拡大戦闘時の方術は敵全体にダメージを与えられる。城主との戦いで使うと効果は絶大。城主の相手は方術の使えるメンバーを使おう。



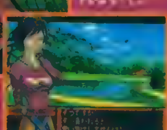
◀防御力の高い相手でもダメージを与えられる。

恋愛LOVE 気になる子はすべてチェック! まずは好感度を上げていこう!!

"誘う"、"贈り物"、"探索の[illegible]"の３つをどのように使うかで恋愛に関するパラメータが変化する。このなかで"贈り物"をするときには注意が必要。各キャラにそれぞれ好みがあるので、好きなものを調べた上で贈り物をしよう。好きなものをプレゼントしないと、効果は少ないぞ。



◀好みのものを選んであげないと、その子は喜んでくれないぞ。

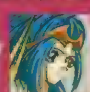


▲▶女の子の誕生日イベントは、好感度を大幅にアップさせるチャンスだ。

女王候補

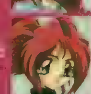

●[illegible]
[illegible]


●[illegible]
[illegible]

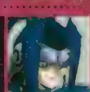

●[illegible]
[illegible]

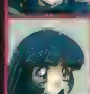

●[illegible]
[illegible]


●[illegible]
[illegible]にはは向いていない。[illegible]


●[illegible]
[illegible]

恋人候補


●[illegible]
[illegible]


●[illegible]
[illegible]


●[illegible]
[illegible]


●[illegible]
スピードは[illegible]、攻撃力は[illegible]


●[illegible]
[illegible]


●[illegible]
[illegible]


●[illegible]
[illegible]


●[illegible]
[illegible]

[illegible]
[illegible]

重要 好感度UPにかかせないイベント

女王候補と恋人候補には、誕生日が設定されている。それぞれに用意された誕生日イベントは、好感度を大幅にアップさせるチャンスだ。誕生日は、和潮城攻略後、久峪を使って探索コマンドを実行すると、３分の１の確率で発見できる、三太夫という人物が教えてくれるぞ。ただ１回につき１人分の情報しか聞き出せないので注意が必要だ。

DISC2までに登場する全城のデータを公開!

鹿谷城

敵DATA	合流する仲間 星華 / 探索コマンドで見つかる人・もの
城主×1 出石×3 笠原×3	石の重し 気合いの砂時計

●女王候補・星華合流●

マップ右手にある村をうまく使い、体力を回復しながら戦うと、城主との戦いが楽になる。左手には石碑があり、巫女の水晶が手に入る。鹿谷城攻略後、星華が合流するイベントが発生する。

輪二塚城

敵DATA	合流する仲間 藤那&閑谷 / 探索コマンドで見つかる人・もの
魔斑×1 狗沙泥×4 岷明×4	織部 天光の結晶 退魔の結晶

●第4の女王候補・藤那●

マップ左手にある石碑では薄紫の絨毯が手に入る。輪二塚城を攻略すると女王候補である藤那と、閑谷が合流してくる。また、織部は強力なので、探索コマンドを使って必ず仲間にしておこう。

四尾城

敵DATA	合流する仲間 只深 / 探索コマンドで見つかる人・もの
華魅羅×1 魔魅伊羅×4 麗魅亜×5	権左右衛門 石の重し 気合いの砂時計

●おしゃべり娘・只深合流●

海老乃城から攻め込むと高台の上に布陣することに。まずは石碑でアイテムを取って、敵を待ち伏せよう。その後村に移動し、回復してからボス戦へ。攻略後、女王候補・只深が仲間になる。

壱来城

敵DATA	合流する仲間 香蘭 / 探索コマンドで見つかる人・もの
沙泥×1 魔狼牙夷×2 麗魅亜×2 鎖挫美威×5	土岐 天光の結晶 導きの啓示

●最後の女王候補・香蘭●

鹿谷城から攻めると、右手に石碑がある。1部隊だけそちらに向かわせて、ほかは城に直行しよう。攻略後に最後の女王候補である香蘭が合流。また探索コマンドで見つかる土岐は強力な戦力となる。

相潮城

敵DATA	合流する仲間 忌瀬 / 探索コマンドで見つかる人・もの
忌瀬×1 鎮座美威×2 虎魔斑×2 泰封×3	音羽・三太夫 石の重し 気合いの砂時計

●情報通・三太夫発見●

水場の多いマップなので、速い虎桃などが突出しないように気を付けて進軍しよう。城の裏側に石碑があるので、城を攻める前にアイテムを取っておこう。攻略後は探索コマンドで三太夫と会える。

火奈久城

敵DATA	合流する仲間 なし / 探索コマンドで見つかる人・もの
黒狼牙×1 赤狼牙×4 泰封×3 麗魅羅×2	天光の結晶 導きの啓示

●アイテムか? 村か?●

四尾城から攻め入ると、高台に城があり、砦や石碑のアイテムを取ると回り道になってしまう。海老乃城からだと攻めやすいが、砦がなくなっているので、アイテムを1つ取り逃がす。

火奈久城

敵DATA	合流する仲間 なし / 探索コマンドで見つかる人・もの
花子乙×6	探索できない

●火奈久城攻め再び●

花子乙と呼ばれる戦車はかなり強いので、方術を惜しみなく使うのがベター。各個撃破したら、城へ向かおう。石碑では銀の指輪が手に入るので、必要な人は城の戦車を倒す前に取っておくように。

批杷島

敵DATA	合流する仲間 なし / 探索コマンドで見つかる人・もの
籐四郎×22 比良佐×10 左道士×10	探索できない

●潜入!! 敵の空中要塞●

批杷島は6つのマップで構成されている。このうち4カ所に扉のロックを解除する装置がある。右下、左下以外のマップに行きロックを解除しよう。扉を開け中に入ると平八郎との一騎討ちがある。

久指間城

敵DATA	合流する仲間 宗像三姉妹 / 探索コマンドで見つかる人・もの
城主×1 出石×5 笠原×1	気合いの砂時計 中和の雫

●宗像三姉妹登場、星華に合流●

攻め込まなくても、鹿谷城で1ターン待機すると三姉妹が現れ、戦闘に加わってくるので、その後で久指間城を攻めたほうがいい。マップ中央には石碑があり、聖水の小瓶が手に入る。

海老乃城

敵DATA	合流する仲間 なし / 探索コマンドで見つかる人・もの
美羅×1 岷明×2 狗沙泥×1 魔魅伊羅×4	重然 風速の羽 中和の雫

●剛腕・重然登場●

複数の城から攻め込めるが、どこから攻めてもさほど変わりはない。普通は鹿谷城から攻め込むルートになるだろう。このあたりから敵が方術を使い、全体攻撃してくるので注意しておこう。

米羅城

敵DATA	合流する仲間 愛岩 / 探索コマンドで見つかる人・もの
黒狼牙×1 麗魅亜×2 魔狼牙夷×5	中和の雫 気合いの影時計

●迷子の蛇使い・愛岩●

各所に点在する砦では、流水の小瓶が手に入る。山の多い地形なので、動きの速い夷緒や虎桃をおとりに使い、その隙に砦や城を攻めよう。攻略した後、迷子になっていた蛇使いの愛岩が合流する。

鷹瀬城

敵DATA	合流する仲間 なし / 探索コマンドで見つかる人・もの
妙明×1 鎖挫美威×2 魔狼牙夷×2 虎魔斑×4	寝太郎 風速の羽 退魔の結晶

●カプセルの中で寝る男●

輪二塚城から攻め込むと、城への途中に村があるので、ここで一度回復させてから、城へと乗り込もう。米羅城側から攻めた場合は村に寄ると遠回りになるので、城に直行しよう。

雨草城

敵DATA	合流する仲間 紅玉 / 探索コマンドで見つかる人・もの
麗魅亜×1 麗魅羅×3 虎魔斑×3 魔魅×1 泰封×1	中和の雫 気合いの影時計

●紅玉復活、戦線に参加●

戦闘開始直後には近くに村があるので、そこを拠点として戦っていこう。敵の数が減ってきたら一気に全軍で城を攻め落とそう。攻略後に忌瀬のおかげで完治した紅玉が部隊に合流する。

月見城

敵DATA	合流する仲間 なし / 探索コマンドで見つかる人・もの
土羅久流×1 赤狼牙×4 麗魅羅×2 巣羅阿武×1	探索できない

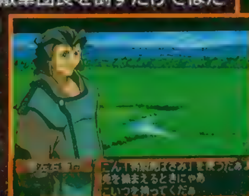
●灼熱の溶岩を越えて●

米羅城から攻め込むと一見、村が近くにあって攻めやすそうだが、侵入不可能な場所を挟んでいるので、結局遠回りするはめになる。城に進撃していくなら、火奈久城から攻め込んだほうがよい。

隠れキャラ? の3人娘を仲間にする方法

仲間になる魔兎族は3人いる。兎音と兎奈美は、四尾城で権左右衛門という人物から「特製虎ばさみ」を受け取ってから戦闘で倒すと捕獲できる。城の占拠や敵軍団長を倒すだけではだめだ。兎奈美を仲間にすると次のターンで、兎華乃が登場、一騎討ちを申し込んでくる。これを受けて、勝つと兎華乃が仲間になる。





▲兎華乃の申し出を断っても兎音と兎奈美は仲間になる。だが兎華乃は方術に優れ、戦闘でも活躍してくれるので、一騎討ちに応じて、3人全員を仲間にしよう。

Sonata(ソナタ)

恋愛度アップの法則や徳川学園全イベントリストなど
『ソナタ』を十分に楽しむためのポイントを大公開!!

発売中 RPG ▶¥6,800(CD2枚組) ▶T&Eソフト ▶MC(2ブロック)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

このゲームでは、いかにライブエリアでのイベントを見逃さずに冒険を進めるかが重要なポイント。基本としてイベントが発生しない時期にマグナホールへ行くのが恋愛度を効率よく上昇させるコツです。あとは、戦闘中にどれだけ恋愛度を上げられるかにかかってくるはずなので、今回の攻略記事を参考に頑張ってくださいね。そうした努力があってこそエンディングを見ることができるのですから……。 (小岩)

恋愛度アップの法則とイベントリストを公開!!



▲恋愛度アップのチャンスを見逃さないように効率よく冒険を進めることが大切だ。

この『ソナタ』では、女の子とのエンディングを迎えるための条件の１つとして、女の子との恋愛度を高くすることが挙げられる。そこで今回の攻略では、恋愛度アップに重要な２つのポイントをピックアップして紹介していくぞ。まず１つ目のポイントとして、戦闘による恋愛度アップの法則を徹底解説！　そしてもう１つのポイントとして、３つの世界の内の１つ、徳川学園の全イベントリストを公開するぞ。これらを参考に、狙った女の子の恋愛度をどんどん上昇させて、ぜひともエンディングを迎えてほしい。

CHECK POINT クリアはあわてずに!!

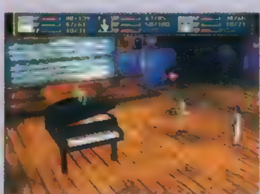
マグナホールの最深部にはボスがいて、倒すと次の世界にシフトする。あまり早い時期にボスを倒してしまうと残りの期間のイベントを見逃すことになるので、ダンジョンはじっくり攻略しよう。



◀ライブエリアへ戻ることで、イベントが発生することも…。

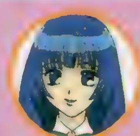
CHARACTER キャラクター攻略　キャラ別！　恋愛度アップの傾向と対策!!

ここでは、戦闘中に恋愛度が上下する行動（攻撃や魔法など）をキャラ別に解説。さらに、ＦＰ技の特性も説明しているので、ぜひ参考にしよう。なお、各キャラの誕生日には、ライブエリアでイベントが発生する。徳川のほかに、ブルームーン（Ｂ）とナノセック（Ｎ）の誕生日も掲載したので参考に。



◀キャラクターによって、恋愛度の上がり方は違う。

南山あおい

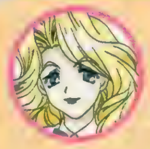


誕生日:3月3日(B:4月20日　N:10月10日)

あおいはＦＰ技による恋愛度の上昇値がもっとも高い。そのほか武器攻撃やクリティカル、敵にとどめを刺した場合も比較的恋愛度の上昇値が高いことを覚えておこう。ちなみに防御すると減少するので注意。

技名	ブロンズ	消費	8	攻撃力	900
効果	敵全体にダメージを与える				

金城かなれ



誕生日:3月4日(B:4月21日　N:10月11日)

かなれは魔法攻撃とＦＰ技で恋愛度が大幅に上昇する。逆に防御とアイテムの使用は恋愛度が減少してしまう。ＨＰが減ったときはアイテムを使わず、必ず魔法で回復するようにしよう。

技名	ゴールド	消費	5	攻撃力	300
効果	最後の１体にとどめを刺すと経験値増加				

覚王山なるみ



誕生日:5月5日(B:11月8日　N:4月15日)

なるみの場合、直接攻撃とＦＰ技で恋愛度が大幅に上昇する。逆にダメージを受けると恋愛度が一気に減少する場合があるので、できるだけ早く戦闘を終わらせるように心がけよう。

技名	カッパー	消費	8	攻撃力	1300
効果	敵単体に大ダメージを与える				

大曽根ちはや

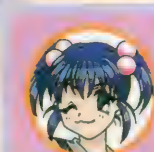


誕生日:12月2日(B:6月3日　N:7月18日)

ちはやは回復してあげると恋愛度が大幅に上昇する。ＨＰが減ったときは、主人公が回復してあげるようにしよう。なお、直接攻撃や魔法攻撃、ＦＰ技を実行したときの恋愛度の上昇値は低い。

技名	シルバー	消費	8	攻撃力	800
効果	敵全体にダメージ。一定確率で敵を眠らせる				

広小路にしき



誕生日:9月27日(B:12月10日　N:5月1日)

にしきの恋愛度を効率よく上昇させるには、直接攻撃が一番。それ以外の行動を取った場合、恋愛度はそれほど上昇しない。彼女を狙うなら、直接攻撃だけで戦うのが理想的だぞ。

技名	アイボリー	消費	8	攻撃力	1200
効果	敵全体に大ダメージ。にしきのHPが１になる				

納屋橋ふしみ

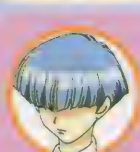


誕生日:9月28日(B:12月10日　N:5月1日)

ふしみの場合は、回復によって恋愛度が大幅に上昇する。それ以外では魔法攻撃やアイテム、クリティカルなどが回復に次いで恋愛度の上昇値が高い。なお、直接攻撃ではあまり上昇しない。

技名	パール	消費	10	攻撃力	700
効果	敵全体に大ダメージ。一定確率で敵を攻撃不可にする				

鶴舞いずみ

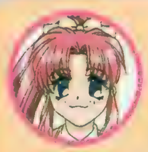


誕生日:1月16日(B:2月7日　N:9月30日)

直接攻撃や魔法攻撃、ＦＰ技といったほとんどの行動で恋愛度が上昇する。ただし、防御と回復は逆に恋愛度が減少してしまうので、いずみ狙いなら攻め中心の戦法がオススメ。

技名	チタニウム	消費	6	攻撃力	1100
効果	敵単体にダメージ。必ずクリティカルヒット				

極楽みずほ



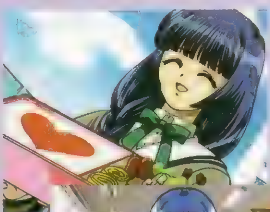
誕生日:8月8日(B:9月13日　N:2月28日)

みずほの場合、恋愛度が上昇する行動はＦＰ技、クリティカル、とどめの３つ。それ以外の行動ではまったく上昇しない。ダメージを受けると減少する場合もあるので、戦闘は早めに終わらせよう。

技名	プラチナ	消費	8	攻撃力	??
効果	カード３枚引き、天使カードを引いた枚数に応じて効果が変化する				

EVENT イベント攻略 徳川編での全イベント発生条件を公開!!

ここでは徳川学園で発生する全イベントデータを公開するぞ。ただし、各パラダイムには8カ月しか滞在できないので、1度のプレイですべてのイベントを見ることは不可能。しかもこれらのイベントは、条件を満たして期間内にその場所へ行っても、3分の1の確率でしか発生しない。何度かトライする必要もあるぞ。



◀恋愛度が高くないと見られないイベントもある。



▶恋愛度に影響を与える選択肢も出現するのだ。

1枚絵イベント完全リスト

特別に用意された美麗なグラフィックを見ることができる1枚絵イベント。条件に恋愛度が絡んでくるイベントを見るには、目当てのキャラをパーティに加えて、戦闘で恋愛度を上げておく必要があるぞ。条件が空欄になっているイベントは、場所と期間さえ合っていれば、3分の1の確率で見ることができる。

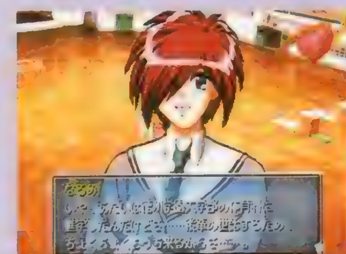


▲狙ったイベントを見るには、ある程度の計画性が必要になってくるのだ。

イベント名	キャラ名	場所	期間	条件
にしきとふしみはお昼寝	にしき/ふしみ	玄関	5月	
あおいのお昼寝	あおい	教室	6月	午後のみ
ちはやのお昼寝	ちはや	保健室	6月	
なるみのお昼寝	なるみ	体育館	6月	
にしきとふしみは雨に降られる	にしき	玄関	6月	選択肢でにしきを選ぶ
にしきとふしみは雨に降られる	ふしみ	玄関	6月	選択肢でふしみを選ぶ
一緒に帰ろう	みずほ	神社	6月	
プールイベント	あおい	教室	7月	
プールイベント	かなれ	教室	7月	
プールイベント	なるみ	教室	7月	
プールイベント	ちはや	教室	7月	
プールイベント	にしき	教室	7月	
プールイベント	ふしみ	教室	7月	
プールイベント	いずみ	教室	7月	
プールイベント	みずほ	教室	7月	
かなれのお昼寝	かなれ	生徒会室	8月	
みずほのお昼寝	みずほ	保健室	9月	
いずみのお昼寝	いずみ	図書室	9月	
あおいのお弁当	あおい	教室	6月~9月以外	恋愛度がある程度高い
初詣	あおい	神社	1月	恋愛度が一番高いキャラのみ発生
初詣	かなれ	神社	1月	恋愛度が一番高いキャラのみ発生
初詣	なるみ	神社	1月	恋愛度が一番高いキャラのみ発生
初詣	ちはや	神社	1月	恋愛度が一番高いキャラのみ発生
初詣	にしき	神社	1月	恋愛度が一番高いキャラのみ発生
初詣	ふしみ	神社	1月	恋愛度が一番高いキャラのみ発生
初詣	いずみ	神社	1月	恋愛度が一番高いキャラのみ発生
一年の計は……	みずほ	神社	1月	恋愛度が一番高いキャラのみ発生

キャラ別、会話イベントリスト

こちらは特別な会話が発生するイベントだ。バレンタインと一部のクリスマスイベント以外は恋愛度が関係しないので、比較的簡単に発生してくれるぞ。期間が5日間しかない10月や11月のイベントなども、直前でセーブして何度もトライすれば、すべてを見ることも可能だ。



▲イベントでの会話内容やセリフには、各キャラクターの性格が強く反映される。自分の好みのパートナーを選ぶ、目安にもなってくれるのだ。

キャラ名	イベント名	場所	期間	条件
南山あおい	あおいと花見	教室	4月1日~4月10日	
	どこかにいかない?	教室	5月	
	盆踊り	教室	8月	
	秋は好き?	教室	9月	
	パートナーになってください	玄関	10月13日~10月17日	
	その格好は?	教室	11月13日~11月17日	
	クリスマスのアルバイト	アーケード	12月23日~12月25日	
	バレンタイン	教室	2月13日~2月14日	恋愛度が高い
	進路相談	教室	3月	
金城かなれ	美しさとは?	生徒会室	4月	
	百年史	生徒会室	5月	
	雨の日の憂鬱	生徒会室	6月	
	私の馬におなり!	玄関	10月13日~10月17日	
	真の女王	生徒会室	11月13日~11月17日	
	プライベートクリスマス	教室	12月23日~12月25日	恋愛度が高い
	金持ちのチョコ	教室	2月13日~2月14日	恋愛度が高い・
	送辞	生徒会室	3月	
覚王山なるみ	春の舞い	体育館	4月	
	青春の汗	体育館	5月	
	馬子にも衣装	体育館	8月	
	夏の思い出	体育館	9月	
	戦場の狼	玄関	10月13日~10月17日	
	モテモテ王国	体育館	11月13日~11月17日	
	サンタ姉さん	体育館	12月23日~12月25日	
	ばれんたいん	体育館	2月13日~2月14日	恋愛度が高い
	先輩おめでとう!	体育館	3月	

キャラ名	イベント名	場所	期間	条件
大曾根ちはや	気を付けてね	保健室	4月	
	先生も大変ね	保健室	5月	
	充実してる? 学生生活	保健室	9月	
	体育祭	保健室	10月13日~10月17日	
	演劇ですか	保健室	11月13日~11月17日	
	恋人は仕事	アーケード	12月23日~12月25日	
	バレンタイン	保健室	2月13日~2月14日	恋愛度が高い
	来年は、あなたたち	保健室	3月	
広小路にしき	にしきの誘い	玄関	4月	
	踊りの練習	玄関	8月	
	地震や! 避難訓練や!	玄関	9月	
	カラオケ対決	玄関	11月13日~11月17日	
	クリスマス	玄関	12月23日~12月25日	
	バレンタイン	教室	2月13日~2月14日	恋愛度が高い
	来年のことを気にするにしき	玄関	3月	
納屋橋ふしみ	ふしみの取り柄	神社入口	4月	
	ふしみの性格	神社入口	6月	
	踊りで悩むふしみ	神社入口	8月	
	スケッチするふしみ	玄関	10月13日~10月17日	
	文芸ふしみ	玄関	11月13日~11月17日	
	クリスマスふしみ	神社入口	12月23日~12月25日	
	ふしみの特製チョコレート	教室	2月13日~2月14日	恋愛度が高い
	どこかにいこうか?	神社入口	3月	
鶴舞いずみ	花見	図書室	4月	
	休みなのに登校	図書室	5月	
	いずみの天気予測	図書室	6月	
	いずみの踊り	図書室	8月	
	戦略プログラム	図書室	10月13日~10月17日	
	いずみと演劇	図書室	11月13日~11月17日	
	サイレントクリスマス	アーケード	12月23日~12月25日	恋愛度が高い
	バレンタイン	教室	2月13日~2月14日	恋愛度が高い
	送辞	図書室	3月	
極楽みずほ	神社へ行ってお花見	教室	4月	
	ピクニックへ行こう	教室	5月	
	盆踊り	教室	8月	
	防災訓練	教室	9月	
	体育祭	玄関	10月13日~10月17日	
	文化祭	教室	11月13日~11月17日	
	クリスマス	教室	12月23日~12月25日	
	バレンタイン	教室	2月13日~2月14日	恋愛度が高い
	来年のぼくたちは……	教室	3月	

▼ Sonata

エーベルージュ2 WORLAND Series

主人公の育成から女の子と仲良くなる方法、そしてゲーム中のイベント発生表と、情報を凝縮して大紹介!!

発売中 SLG	▶¥5,800 ▶タカラ ▶MC(1ブロック)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

シリーズを重ねるごとに、わずかずつ世界の謎が解けていく「エーベルージュ」。今作では、いよいよこの世界の根幹に関わる秘密が明らかにされる。しかしいまだゲームには登場していない大陸のこととか、まだまだ残っている謎は多いし、この後の続きが気になりますな。主人公の育成と女の子の恋愛とのバランスもいいし、なにより世界設定が魅力的。ここはひとつ、ぜひ早いうちに続編の登場をタカラさんにお願いしたい!!　(殿)

世界を救い、女の子と仲良くなるための学園生活指南!!

世界を救う鍵となる「創造魔法」を極めるため、魔法学園トリフェルズで恋に修行に励む恋愛育成SLG『エーベルージュ』シリーズ。最新作である『〜2』では、世界中で進行する危機が徐々に表面化し、いよいよ学園にもその脅威が迫ってくる。今回主人公とその仲間たちは、学園を飛び出して世界に起こった異変の謎を解くために奔走するのだ。今回の攻略では、ゲームシステムの基礎的な部分からエンディングに至るまでをまとめて紹介しよう。

クラスメイトの女の子たち

本作に登場する女の子は全部で5人。前作よりも少なくなったが、どの子にもしっかりしたストーリーが用意されているので、やりごたえは十分だ。意中の女の子の入部している部や好みをしっかりチェックして幸せなエンディングを迎えよう！



【誕生日】1月26日
【身　長】158cm
【BWH】82/56/84
【クラブ】テレスクラブor魔法クラブ
【趣　味】テレス、ショッピング
【特　技】ぼーっとしている男の子をからかう

気まぐれでいつも主人公を振り回す女の子。実は彼女には大きな秘密が……。



【誕生日】9月10日
【身　長】156cm
【BWH】84/54/83
【クラブ】歴史クラブ
【趣　味】歴史の勉強、料理
【特　技】母親直伝のシチュー作り

少数民族アンヘル種族の女の子。いつも明るいが、幼い頃の記憶をなくしている。



【誕生日】11月6日
【身　長】154cm
【BWH】78/52/86
【クラブ】文芸クラブor武術クラブ
【趣　味】読書、占い
【特　技】劇の脚本を書くこと

読書が好きなおとなしい女の子。ロマンチストだが意外と行動的な一面もある。



【誕生日】7月16日
【身　長】160cm
【BWH】79/58/89
【クラブ】パーケットクラブor魔法クラブ
【趣　味】スポーツ
【特　技】大食い（本人は否定）

明るく、サッパリしたスポーツ少女。男の子と間違えられてよく怒っている。

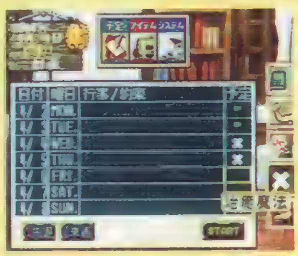


【誕生日】3月18日
【身　長】162cm
【BWH】80/55/82
【クラブ】演劇美術クラブorリッカークラブ
【趣　味】しりとり、絵を描くこと
【特　技】すぐめまいを起こして倒れる

おっとりした性格のお嬢様。体も気も弱く、ちょっとしたことで倒れてしまう。

効率よく勉強しよう

主人公の能力値を効率よく上げていくことは、ゲーム中最も重要な要素だ。能力値が低いと、さまざまなイベントで失敗が続くほか、学年末の進級テストで落第してしまい、ゲームオーバーとなってしまうこともある。能力値を効率よく上げるコツは、なるべく1週間の全部の日を同じスケジュールで埋めること。こうすれば、多少失敗しても結果的に能力値が上がっていく。ある程度上がってしまえば、失敗の確率が下がるのでさらに上げやすくなる。



▶能力値の増減が反しないスケジュールを組み合わせるのもよい。

		成功	失敗
授業	文系	文系+9 理系-1 体力-1	文系+6 理系-1 体力-1
	理系	理系+9 文系-1 体力-1	理系+6 文系-1 体力-1
	武術	体力+6 器用+3 文系-1 感性-1	体力+4 器用+2 文系-1 感性-1
	芸術	感性+5 器用+4 理系-2	感性+3 器用+3 理系-2
	武術魔法	武術魔法+6 理系+3 文系-2	武術魔法+4 理系+2 文系-2
	治癒魔法	治癒魔法+6 器用+3 感性-2	治癒魔法+4 器用+2 感性-2
	創造魔法	創造魔法+6 感性+3 器用-2	創造魔法+4 感性+2 器用-2

※授業は1日実行するたびに体調（パラメーター一番上のバーグラフ）が-20される。「静養」を実行すると体調に+60。上記のスケジュールのうち、文系授業は月曜日と火曜日、理系授業は水曜日と木曜日しか実行できないので注意しよう。

		成功	失敗
クラブ	魔法	武術魔法+3 治癒魔法+3 創造魔法+1 文系-1	武術魔法+2 治癒魔法+2 創造魔法+1 文系-1
	歴史	文系+4 理系+2 治癒魔法+1 体力-1	文系+3 理系+1 体力-1 治癒魔法+1
	文芸	文系+5 感性+2 体力-1	文系+4 感性+1 体力-1
	美術	感性+4 器用+2 創造魔法+1 理系-1	感性+2 器用+2 創造魔法+1 理系-1
	武術	体力+7 文系-1	体力+5 文系-1
	リッカー	体力+7 理系-1	体力+5 理系-1
	パーケット	体力+7 理系-1	体力+5 理系-1
	テレス	体力+7 文系-1	体力+5 文系-1

※クラブは1日実行するたびに体調が-18される。クラブ選択は1年目の4月13日に決定する。

女の子のお気に入りスポット

ある程度女の子と仲良くなると、休日にデートに誘えるようになる。だが、誘う場所によっては相手の機嫌をそこね、好感度が下がってしまう場合がある。リストを参照してベストの場所を選ぼう。



▶誘う相手や季節によっても、誘える場所が変化する。場所によってはイベントが発生することも。



◀マメに女の子に話しかけて、デートまでこぎつけよう。

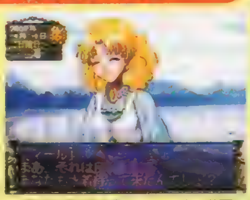
場所	選択	好感度の増減 ドーラ	マール	メル	フェルス	アルテナ
喫茶店(軽食)	アップルパイ	+3or+1	+5or+4	-1or-2	+3or+1	+5or+4
	スパゲティー	-1or-2	+3or+1	-1or-2	+5or+4	+3or+1
	ドーナツ	+3or+1	+3or+1	+5or+4	+3or+1	-1or-2
	ハンバーグ	-1or-2	+5or+4	-1or-2	+5or+4	+1or-2
	パフェ	+3or+1	+3or+1	+5or+4	+4or+3	+3or+1
	フレンチトースト	+5or+4	+3or+1	+3or+1	-1or-2	+3or+1
	ホットケーキ	-1or-2	+3or+1	+3or+1	+5or+4	+3or+1
	モンブラン	+5or+4	+3or+1	-1or-2	+3or+1	+5or+4
動物園	ウインド・ライオン	+2	-1	-1	+4	+2
	カゼトカゲ	-1	+4	+4	+2	+2
	カバ	-1	+4	+2	-1	+2
	サイ	-1	+2	+2	+2	-1
	ジャイアントパメダ	+5or-1	+5or-1	+5or-1	+5or-1	+5or-1
	トビウサギ	+2	+2	+4	+2	-1
	虹色孔雀	-1	+2	+2	+2	+4
	白馬	+4	+2	+2	-1	+4

場所	選択	好感度の増減 ドーラ	マール	メル	フェルス	アルテナ
喫茶店(喫茶)	エスプレッソ	+4	-1	+2	-1	+4
	オレンジジュース	-1	+4	+4	+2	+2
	グレープジュース	+4	-1	+2	+4	+2
	ジンジャーエール	+4	-1	-1	-1	+4
	トマトジュース	-1	+4	-1	+2	-1
	ポタージュ	+2	+2	+4	+4	-1
	ミルクティー	-1	+4	+4	+2	-1
	レモンティー	+2	+2	-1	+4	+4
劇場	皇帝に愛された女たち	+1	+4	+3	-2	+4
	誰かが私を狙っている	+1	-1	-1	+1	+3
	ドクターネルトの珍発明!?	-2	+2	+3	+1	+3
	トリフェルズで朝食を	+4	+2	+3	-2	+4
	バルセロス城大火災	+1	+2	-1	+3	-1
	バレントの恋	+1	+4	+3	-2	+4
	魔法学園ぱにっく！	-2	+2	+3	+1	+3
	森の妖精さんピックル！	-2	-1	+3	+1	-1

※喫茶店での軽食は現時点での好感度で増減値が変化します
※動物園のジャイアントパメダはランダムで増減値が変わります

学園生活イベント日程表

学園生活ではさまざまなイベントが発生する。中には連続したイベントや、大幅に女の子の好感度が上がるイベントもあるので、ゲームを楽しむためにもなるべくたくさんのイベントを見ておきたい。なお、発生日に病気で寝ているとイベントが起きない場合もあるので注意しよう。


▲世界の危機も気になるが、学園での生活はやっぱり楽しいのだ。

日付	イベント
2007年	
4/1	入学式
4/1	ロルフの挨拶
4/13	クラブ選択
4/26	リンデルにイタズラ
5/6	アクセサリー屋開店
5/15	遠足
5/21	魔法大会
5/26	骨董屋引っ越し
6/12	ドーラの内緒のお願い
6/16	政府高官にイタズラ
6/20	クラブトーナメント
6/30	食事当番
7/15	海開き
7/16	フェルス誕生日
7/21	ドーラの誘惑1
7/23	ドーラの誘惑2
7/25	ドーラの誘惑3
7/27	ドーラの誘惑4
8/3	期末テスト
8/4	終業式
8/5~11	早起き体操
8/17~18	ドーラにイタズラ
8/24	海でナンパ
8/25~31	ロルフと特訓
9/1	始業式
9/8	水泳大会
9/10	マール誕生日
9/18	メル研究発表
9/20	海閉じ
9/22	文化祭学級会
9/29	文化祭準備練習
9/30~10/5	詩の朗読ショー練習
10/6	文化祭
10/17	体育祭学級会
10/31	体育祭
11/2	王立研究所荒らされる
11/6	修学旅行告知
11/6	アルテナ誕生日
11/27~30	修学旅行
12/2~最後	史跡発掘許可試験を受験
12/7	期末テスト告知
12/8	女の子と勉強
12/10~13	ドーラの誘惑
12/15	女の子が襲われる
12/17	ドーラが怪我
12/17~21	メルおびえる
12/[illegible]~2[illegible]	アルテナ張り込み
12/18	ドーラを探す
12/19	降誕祭告知
12/21	期末テスト
12/22	終業式
12/22	メル倒れる
12/26	降誕祭
2008年	
1/12	始業式
1/8~2[illegible]	ドーラの秘密
1/26	食事当番
1/26	ドーラ誕生日
2/14	バレントデー
2/2~22	マールと料理
2/23	食中毒で休校
3/2	エルツの夏の舞台発表
3/3	エルツ派カステル派対立
3/14	お返しデー
3/18	メル誕生日
3/21	進級テスト
3/22	終業式
3/31~4/4	クラブ合宿
4/5	始業式
4/6~最後	珠を創る
4/22	虹色の花が咲く
5/18	道具屋替入
5/21	魔法大会
6/2	地震でメル気絶
6/20	クラブトーナメント
6/25	石版修復告知
6/29~7/20	石版を直しに行く
7/16	フェルス誕生日
7/28~8/15	旅行誘い
8/1	期末テスト
8/2	終業式
8/10	エルツとデート
8/17~23	旅行1回目
8/24~29	解読1回目
8/30	始業式
8/31	マール研究発表誘い
9/7	マール研究発表勉強会
9/10	マール誕生日
9/14	マール研究発表勉強会
9/19	ドーラが石版のことを……
9/21	マール研究発表勉強会
9/28	マール研究発表勉強会
10/5	マール研究発表
10/8~26	アルテナ王子様への手紙
10/17	体育祭学級会
10/13~23	エルツ亡霊
10/31	体育祭
11/6	アルテナ誕生日
[illegible]~23	アルテナ眼鏡姫
12/8~24	旅行誘い
12/19	期末テスト
12/20	終業式
12/2[illegible]~[illegible]	旅行2回目
2009年	
1/4~9	解読2回目
1/10	始業式
1/26	ドーラ誕生日
2/14	バレントデー
3/5~13	メル、マルコ励ます
3/14	お返しデー
3/18	メル誕生日
3/20	進級テスト
3/21	終業式
3/22~31	旅行誘い
4/4	始業式
4/5~11	旅行3回目(マールエンド)
4/12~5/3	解読3回目
6/1	マール行方不明
6/8	緊急朝礼
6/13	街から人々が……
6/15	校庭を散歩
6/16	虹色の花枯れる
6/20	生徒たち学園去る
6/26	ドーラとふたりきり
6/27	ドーラいなくなる(ドーラエンド)
6/27	学長倒れる
6/28	学長見舞い
6/30	メル手術拒む
7/2	旅行誘い
7/5~11	旅行4回目
7/2	解読4回目
7/12	巨木修復(エンディング)

※このほかに、毎年ゲーム開始時に入力した日に主人公の誕生日イベントが発生する。また、席替えイベントは毎月1回発生。2008年以降は道具屋のゴスローが教師になってしまうため、平日は買い物ができなくなる。同じく、2年目の夏からは海面上昇により海へ出かけることもできなくなる。

学校行事イベントのクリア条件

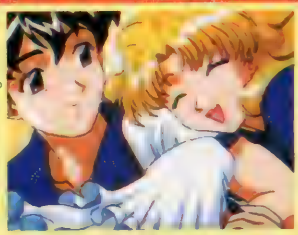
体育祭や魔法大会などは、毎年決まった日に行われるイベントだ。この行事イベントを成功させれば、女の子たちの好感度がグンとアップするのでがんばろう。

イベント	クリア条件
魔法大会	1年目:魔法技能のうち2つが82以上 2年目:魔法技能のうち2つが226以上
クラブトーナメント	選手になる:(体力×2+器用)÷3がx以上 1年目:x=47 2年目:x=119 勝利:(体力×2+器用)÷3がy以上 1年目:y=94(&体調100以上) 2年目:y=238
水泳大会	1位:体力195以上、体調100以上 2位:体力130以上、体調100以上
体育祭	1年目:(体力+器用)÷2が142以上、体調100以上(3種目共通) 2年目:体調100以上、体力288以上、器用288以上でリレー優勝
クラブ合宿	武術:(体力×3+器用×2)÷5が224以上&体調100以上 魔法:魔法技能のうち2つが214以上 リッカー:体力214以上、体調100以上 テレス:(体力+器用)÷2が214以上&体調100以上 バーケット:(体力+器用)÷2が321以上&体調100以上 演劇美術:(感性+器用)÷2が214以上&体調100以上


▲能力値を上げて彼女のハートを射止めろ!

世界を救うベストエンディングへの道

学園生活は楽しいことばかりではない。ゲーム後半になると、徐々に進行していた温暖化が深刻になり、学園生活もままならないくらいになってしまう。世界を救えるかどうかは、主人公であるキミの活躍にかかっているのだ。世界を救い、意中の子と結ばれるエンディングへの手順は以下の通り。戦闘が発生する場合もあるので、武術魔法と体力の値はある程度上げておいたほうがいいぞ。


◀世界の行方とプレイヤーの恋はどのような結末を迎えるのか?

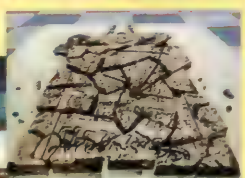
①5色の珠を創造する

学園生活2年目の1学期に、ザクセン学長から出される課題。クラスの5人の女の子と1人ずつペアを組んで、計5個の珠を創造魔法で作り出さなければならないぞ。珠を作るには、女の子の好感度と創造魔法の腕前が重要。5つの珠は、2年目の3学期末までには完成しておけば、石版解読などの後半の展開が楽になるぞ。


◀本命の女の子ばかりかまっていると、いつまでも珠は完成しない。

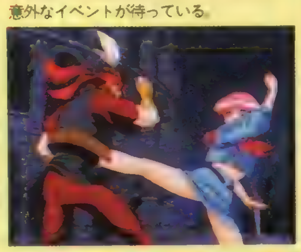
②石版を修復する

1年目の11月に破壊された、王立研究所の石版を修復するイベント。修学旅行中に研究所に行くか、2年目の6月25日にフォルラーツが修復方法を発見したあと、修復に行けるようになる。修復には一番好感度の高い女の子と一緒に出かけること。



▲決して1人で修復しようとしてはいけない。
◀フォルラーツ先生が修復方法を発見してくれるぞ。

③旅行へ行く

各地にある石版を解読して回るイベントで、一番好感度の高い女の子と行く。だが、旅行先では何者かが石版を破壊して回っているので、彼らより早く石版にたどり着かなければならない。ただし、ある程度創造魔法の腕があれば壊れた石版を修復することも可能。

▼旅行先の探索は慎重に。思わぬところで意外なイベントが待っている。


期間	相手	行き先	探索場所	備考&必須アイテム
2008年8/17~8/23	ドーラ	バレント	天の欠片	方位磁石
	マール	バルセロス	城、コロシアム	方位磁石
	アルテナ	バレント	天の欠片	方位磁石
	フェルス	バルセロス	城、コロシアム	
	メル	バレント	天の欠片	方位磁石
2008年12/28~2009年1/3	ドーラ	アンヘル村	長老の家	長老の家に4回行く
	マール	ニューランド	ニューランド湖	湖に2回行く
	アルテナ	アンダルシア	駅前広場	
	フェルス	ニューランド	ニューランド湖	
	メル	アンヘル村	長老の家	方位磁石、テント。長老の家に4回行く
2009年4/5~4/11	ドーラ	バルセロス	城、コロシアム	
	マール	アンダルシア	駅前広場	カンテラ、駅前広場に3回行く
	アルテナ	バルセロス	城	
	フェルス	アンダルシア	駅前広場	カンテラ
	メル	ニューランド	ニューランド湖、遺跡	
2009年7/5~7/11	アルテナ	ニューランド	ニューランド湖	
	フェルス	バレント	天の欠片	方位磁石
	メル	アンダルシア	駅前広場	カンテラ

GⅠジョッキー

コーエーらしい、人間のドラマを描いた騎手SLG。
一流の騎手になるためのポイントを教えるぞ!!

発売中 騎手SLG	▶¥6,800(初回限定版¥8,800.「ウイニングポスト3 プログラム'98」付き) ▶コーエー
	▶MC(4ブロック)、DS(AC非対応)

TGS 1999 SPRING TOKYO GAME SHOW

欧州三冠すべてのレースを5～8馬身差で圧勝したトウショウボーイ。アメリカ三冠制覇後、ナリタブライアンを破って4歳でJCを勝ったテンポイント。JCで4角最後方から一気に差しきったミスターシービー。そんな馬に乗っていると、最初の頃の苦労が懐かしいです。でも、10年もやっていると、乗る馬はほとんど1番人気。負けられないプレッシャーがツライ…。人気を背負うと安全に外を周りたくなる騎手の気持ちがわかります。(ルドルフはキライ。でもお手馬)

最優秀新人賞、そして栄光の騎手大賞を制するコツを伝授!!

このゲームで、まず最初に目指すのは、1年目の最優秀新人賞。これを獲得するには、だいたい30勝が目安。8月までに10勝前後しておき、9月からは3歳馬を優先して勝ち星を重ねていこう。そして騎手としての最高の栄誉となる騎手大賞は、最多勝利・最高勝率・最多賞金獲得の騎手三冠を取ること。これは早ければ2年目には可能だけど、フリー騎手にならないと難しいぞ。



◀1年目の目標は30勝。100戦ぐらいこなさないと達成するのはキツイ。



▶騎手大賞を取っても、全場重賞制覇や全GⅠ制覇など、目標はあるのだ。

CHECK 毎年の3歳馬チェックは忘れずに!

[illegible]



名ジョッキーへの道 ▶ 1年目のポイント 乗って乗って乗りまくれ!

1 どんな馬でもとにかく乗りまくる

最初は騎乗依頼が少ないので、どんな馬でも騎乗することが鉄則。ほとんどの場合、人気薄でどうあがいても勝てないような馬が多いが、乗れば乗るだけ騎手経験値が増えるし、また人気薄であるほうが厩舎の信頼度もアップしやすい。

2 人気より上の着順、または5着以内を目指す

基本的に、人気より上の着順であればOK。ただし信頼度が上がるのは、人気にかかわらず勝利したときと、人気より3つ以上、上の着順で5着以内に入った場合(例・6番人気なら3着)。でも最初は気にしないで、騎乗テクを磨こう。

3 騎乗ポイント(RP)で騎乗馬を獲得

騎乗依頼画面では、信頼度の高い厩舎から依頼される傾向がある。ここで騎乗を決定したら、次に騎乗予定画面を呼び出そう。ここには、騎手が決まっていない馬の一覧が表示されるので、RPを使って騎乗馬を確保しよう。

4 厩舎を回って代打騎乗のチャンスをつかむ

騎手が決まっていない有力馬にぜひ乗りたい。でも、RPが足りない。そんな場合、厩舎に訪れると、その馬の主戦騎手から代打騎乗を依頼されることがある。このイベントを有効に活用して、有力馬に乗れるチャンスをつかもう。

名ジョッキーへの道 ▶ 騎乗馬選択 「勝てる馬」と「信頼度を稼ぐ馬」を選ぶのがコツ!!

実績を積んでいくと、1つのレースで何頭もの騎乗依頼を受けることが多くなる。そうなると、どの馬に騎乗すればいいかわからなくなってくるが、まず第1に勝てそうな馬(実際の競馬を知っている人なら馬名で優劣がわかる)を選ぶのは当たり前。でも、甲乙つけがたい場合は、信頼度の低い厩舎を選んでいこう。信頼度は、その厩舎の馬に長い間、騎乗しないでいると、徐々に下がっていくのだ。



▲馬の距離適性と能力、厩舎の信頼度を考えると、ここはテイオー。

1 意外に重要な距離適性とスタミナ

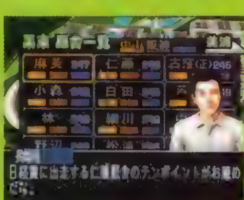
騎乗馬選択で重要なのは、まず距離適性がそのレースに合っていること。適距離だと脚のポテンシャルが初めから多く、馬の能力も発揮しやすい。そして次にスタミナ面。このゲームでは最後の直線でスタミナが切れることが多いので、スタミナ能力の高いほうが有利だ。ただし、「ものすごい素質馬(後述)」には、何が何でも騎乗すること。強いです。



◀マイラーでスタミナBの馬は、圧倒的に強い。

2 トラックマンコメントを参考に

トラックマンコメントは、どの馬に騎乗すればいいか教えてくれるが、その根拠は単純に能力的なものと考えていい。つまり距離適性などについてはほとんど考えていないので、このコメントはあくまでも参考程度にして、騎乗馬を決めていこう。ただし、同レースに10頭近く騎乗可能馬がある場合や能力的に高い馬を知る場合には非常に役立つぞ。



▲GⅠレベルの素質馬が集まるレースでも、能力の優劣がわかる。

3 GⅠよりも「ものすごい素質馬」

3歳馬への騎乗依頼があるとき、「ものすごい素質」といわれる馬には絶対に乗り続けてお手馬にしよう。秋はGⅠが多いがGⅠが開催される競馬場とは違う地域でその馬が走る場合、GⅠを捨ててでも騎乗したほうが身のため。



◀「ものすごい」や「すごい」といわれたら強い。



▶欧州三冠は、アメリカ三冠より難しい。素質馬で。

上級テク RP1500以上になったら騎乗依頼画面では選択しない

RPが1500(1000ぐらいでも可)になったら、騎乗依頼画面で絶対に騎乗したい馬がいない限り、そこでは騎乗を決定しないほうがいい。騎乗予定画面をチェックしてみると、依頼はされなかったが騎手が決まっていない馬の中に素質馬がいるかもしれないのだ。そんな馬はRPを使って騎乗していこう。はっきりいって、複数の普通の馬に騎乗するよりRPの高い1頭の素質馬に騎乗したほうが得策だ。



◀ルドルフなんて3歳なのにRP1000以上!!

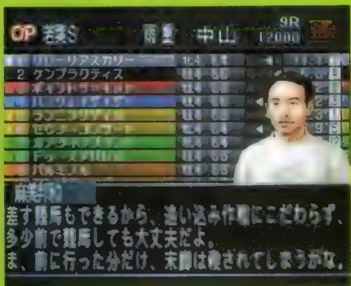
馬の登場する世代について

最初に所属する厩舎で登場する世代が違い、[illegible]の世代は15年周期と[illegible]の世代が実際の競馬史と同じ順番に登場し[illegible]それ以前の名馬[illegible]登場する[illegible]の条件は不明です。でも、カブラヤオーとテスコガビーのように同期だった馬は、このゲームでも同じ年にデビューする傾向があります(例外あり)

名ジョッキーへの道 騎乗テクニック その場の判断力がなによりも重要!!

超重要 調教師コメントは絶対に聞くべし!!

レース前には調教師コメントを聞いて、基本脚質に応用が効くかどうかを必ずチェックしておきたい。とくに逃げ馬と追い込み馬が重要で、逃げ馬は先行がＯＫか、追い込み馬は差しがＯＫかどうか聞くことが必要だ。



◀差しＯＫの追い込み馬は、なるべく差しで走りたい。追い込みは非常に難しい。

CHECK 「ムチ」と「追う」の使い方

[illegible]

ム　チ	追　う
●モチベーションを上げる ●ゴーサインを出す	●スピードアップ ●最後の直線

騎乗パターンの一例（メジロブライトの場合）

馬・距離・競馬場・脚質・展開…。あらゆる要素が常に異なるため、こうすれば勝てるという一定の法則はない。でも、ある程度のパターンを把握しておかないと、勝てるものも勝てない。ここではそれらのポイントを紹介していく。サンプル馬は難しい部類に入る差し・追い込み馬のメジロブライトだ。

脚質別パターン

逃　げ	先　行
道中で何度か手綱をしぼり、スピードダウン。残り800ぐらいから後続を突き放し、最後の直線でゴーサイン。	2〜5番手をキープし、残り700ぐらいからスパート。残り600を切ったら先頭か2番手ぐらいに上がっていこう。

差　し	追　込
出走頭数の半分以下（16頭立てなら8番手以下）の位置が道中のポジション。残り800ぐらいで一気にまくろう。	出遅れてスタート。道中は前の馬を抜かないように手綱をしぼる。残り800でまくり、早めにゴーサイン。

1 スタート

他馬より能力が高く、逃げてはいけない馬は好スタートは禁物。少し遅れぎみにスタートしよう。メジロブライトはスピード能力も高いので、出遅れぎみでもスーッと前につける。



◀ゲート内の左右の馬の遅いほうに合わせてスタート。

2 道　中

馬なりのまま走らせ、最後方から9番手に進出。メジロブライトぐらいの馬だと追わなくても自然に前のほうにつけてくれる。このレースは12頭立てなので、もう少し前でもＯＫだけど…。



◀差し馬は、なるべく他馬に包まれないように走ろう。

3 仕掛けどころ

残り800ぐらいでスパートを始める。このときモチベーションが下がっていないことを確認することが鉄則。馬によっては仕掛けが早いとモチベーションが下がることがあるのだ。



◀内に入れるようなら、内に切れ込んだほうがベスト。

4 ゴーサイン

他馬をまくりぎみにかわして行き、残り600〜500（スタミナの残量や位置で判断）でゴーサイン。ここからは常に追いどおしで、最後の直線にかけよう。切れる脚を持っている馬は強いぞ。



◀コーナーを回るときは、他馬にぶつからないように。

名ジョッキーへの道 イベント まずはフリー騎手を目指せ!!

模擬レースの結果で、所属厩舎が異なる

最初の模擬レースの結果しだいで、所属可能な厩舎が変わってくる。また、選んだ厩舎によって、登場する馬の世代が変化する。確かに1着になれば有力馬の多い厩舎に所属できるが、最初のうちは騎乗依頼が少ないので実はどこを選んでも大差はないと考えていい。自分が乗りたい馬が関東馬なら関東、関西馬なら関西の厩舎に所属しよう。現実の最近の有力馬は関西のほうが多いので、最初は関西の厩舎に所属したほうがいいかも。

模擬レース1着	関東	松岡厩舎
		中松厩舎
	関西	小森厩舎
		白田厩舎
模擬レース2〜6着	関東	西川厩舎
		照屋厩舎
	関西	松浦厩舎
		相沢厩舎

フリー騎手になるには…？

1年目に目指すのが最優秀新人賞なら、2年目以降はまずフリー騎手を目指したい。というのも、フリーになって他の地域の有力馬に自由に騎乗できるようにならないと、最多勝利を獲得するのは難しいのだ。条件は右の表を参照してもらいたいが、ネックとなるのが「信頼度100以上の厩舎が3つ以上」という条件。信頼度が100に近い厩舎の馬を優先して騎乗しよう。

条件	①2年目7月1週以降
	②騎手経験値5000以上
	③信頼度100以上の厩舎が3つ以上

メリット	デメリット
●所属以外の地域の厩舎に交渉できる ●騎乗依頼が所属以外の地域からもくる	●所属厩舎からの優先的な騎乗依頼がなくなる

ワールドスーパージョッキーズシリーズ（WSJS）に出場

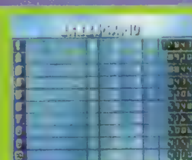
ＷＳＪＳには、11月2週終了の時点で、自分の所属する地域（関東または関西）でリーディング2位以内なら、出場するかどうかの打診がある。このＷＳＪＳは12月1週に開催され、4レース（騎乗馬はランダム）の総合ポイントで優勝を決める大会だ。当日は、その4レースしか騎乗できないので、出場するかどうかは慎重に決めよう。



◀ＷＳＪＳに出場すると、当日の阪神3歳牝馬Ｓには騎乗できないぞ。

お手馬が引退すると…

自分のお手馬が引退すると、成績に応じてポイント化され、そのポイントの上位10位までの馬が、殿堂馬としてプレイヤーデータのランキングに記録される。ここには、ピーク時の能力値や獲得賞金、勝ち鞍、主戦レベルなどのデータが残るので、いつでも思い出にひたれるぞ。



▲海外Ｇ１制覇や勝率の高さが、高ポイントの秘訣。1位のレガシーはドバイＷＣ、ＢＣクラシック制覇。

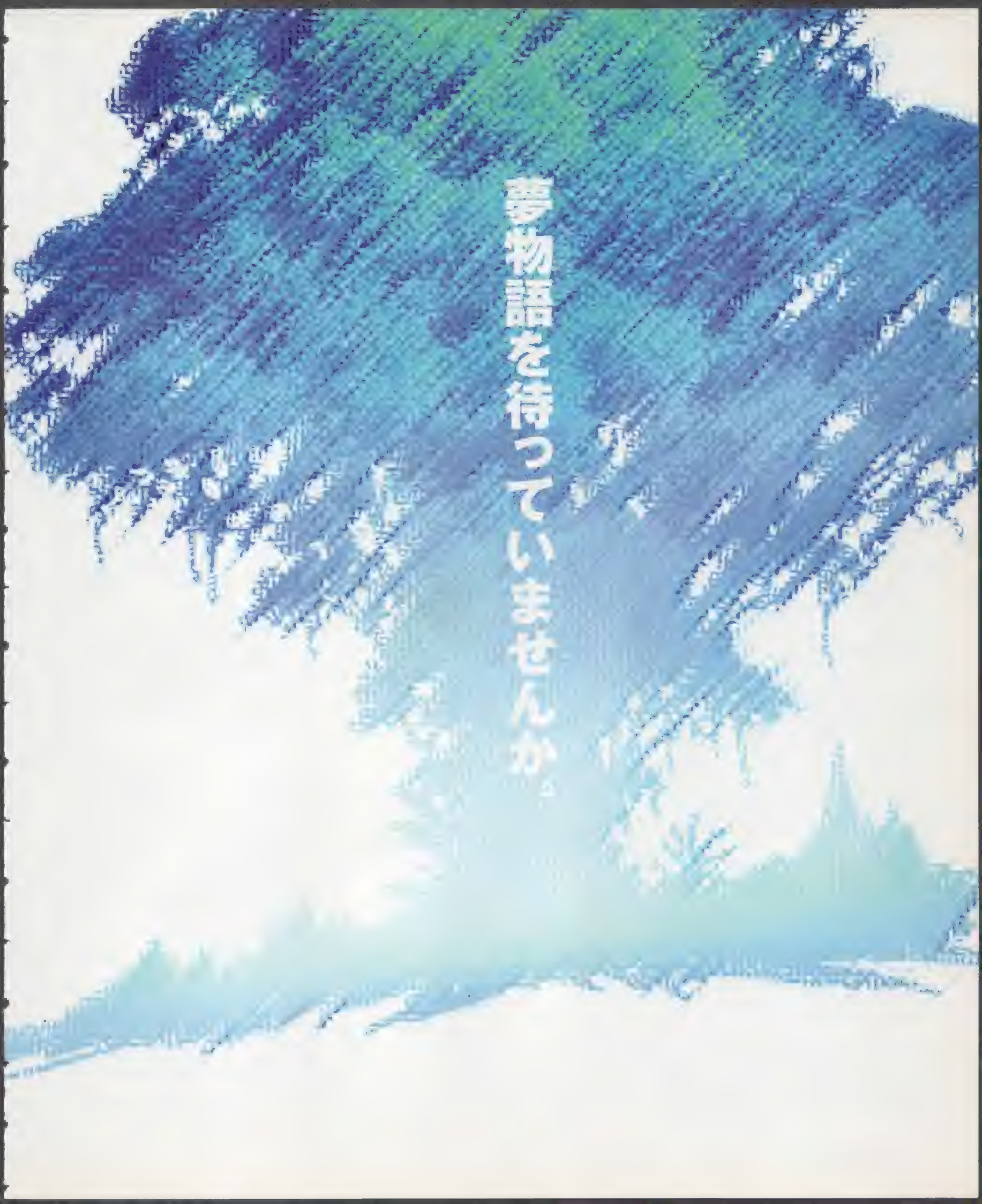
▼実際に海外挑戦したダンスパートナー。能力値にＡがなくとも、海外Ｇ１を勝てる素質はあるのだ。



所属厩舎別 初年度の世代

[illegible]

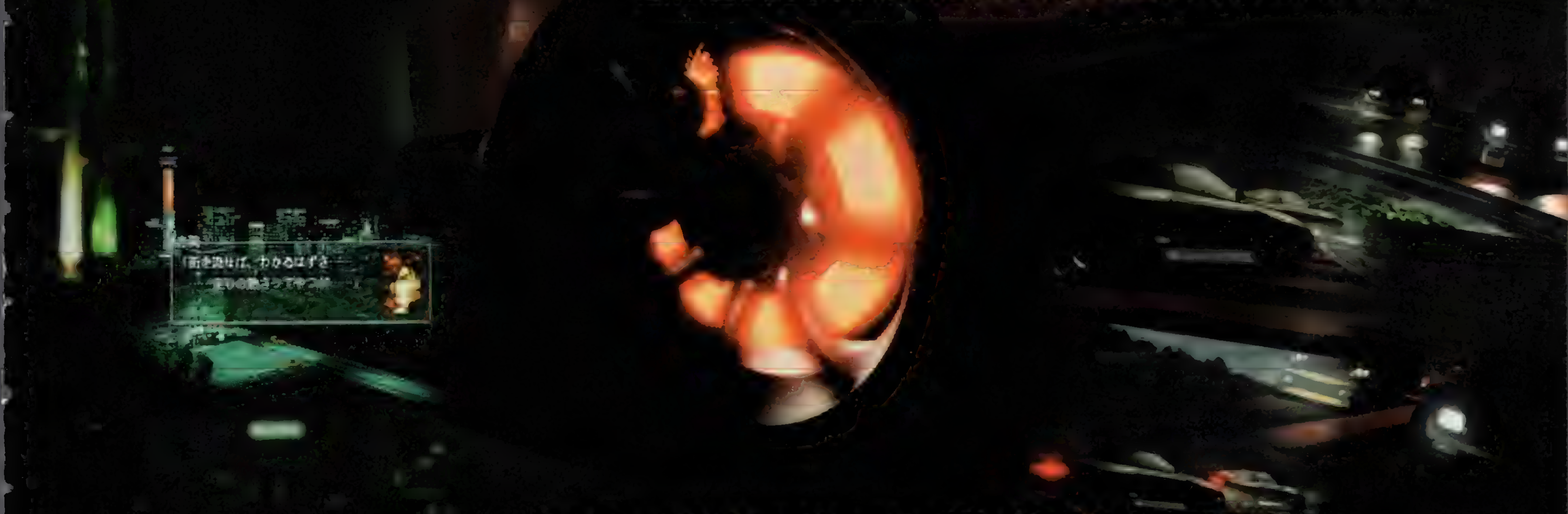

ファイナルファンタジーVI、
プレイステーションに初移植！
コンビニエンスストアでお求めください。
ファイナルファンタジーVI
FINAL FANTASY VI
SLPM 86198
PlayStation
NTSC J
SQUARESOFT
NOW ON SALE
ファイナルファンタジーVI
FINAL FANTASY VI
標準価格:¥4,800(税抜) ●プレイステーション完全移植版 ●CGをプリントしたピクチャーレーベル
©1994／1999 スクウェア イラストレーション：天野喜孝 "PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
SQUARESOFT
株式会社スクウェア 〒153-8688 東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー
このソフトは右記コンビニエンスストアで販売いたします。
右記4チェーンのほか、四国スパーでもお求めになれます。
FINAL FANTASY


夢物語を待っていませんか。


アイドリングの鼓動が闇に血を通わせ、
最速伝説の目覚めを告げる。1999年、深夜、横浜。
レーシングラグーン
Racing Lagoon™
HIGH SPEED DRIVING RPG
PlayStation
SQUARESOFT
©スクウェア
株式会社スクウェア　〒153-8688 東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー　スクウェアユーザーサポート PHONE 03-5496-71　ウェアホームページ　http://www.square.co.jp/



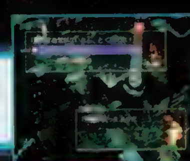
架空の世界ではあるが、現実世界にとても良く似た、1999年の「横浜」。それがレーシング ラグーンの舞台だ。ここでは走り屋と呼ばれる男たちが、日夜危険な公道バトルを繰り広げている。目指すのは、最速の称号。
ある日、チームBAY LAGOON RACINGの赤碕 翔(あかさき・しょう)は、「横浜最速伝説」の噂を耳にする。走り屋たちの間に伝わる、いまわしい物語。その正体に迫ろうとする赤碕。が、追えば追うほど謎は深まっていくばかりだった。



RPG、だがバトルはレース。新しくて激しくて面白い、ハイスピード・ドライヴィングRPG誕生。

STREET MAP

架空都市「横浜」がリアルな存在感をもって、モニタの中に展開。プレイヤーはこの街を車に乗って移動し、情報を入手したり、バトルやイベントに遭遇する。



BATTLE

バトルはレース。思う存分、ドライヴィング・テクニックを発揮してほしい。公道、路地裏、チキンレースなど、さまざまなコースやレース条件が登場する。



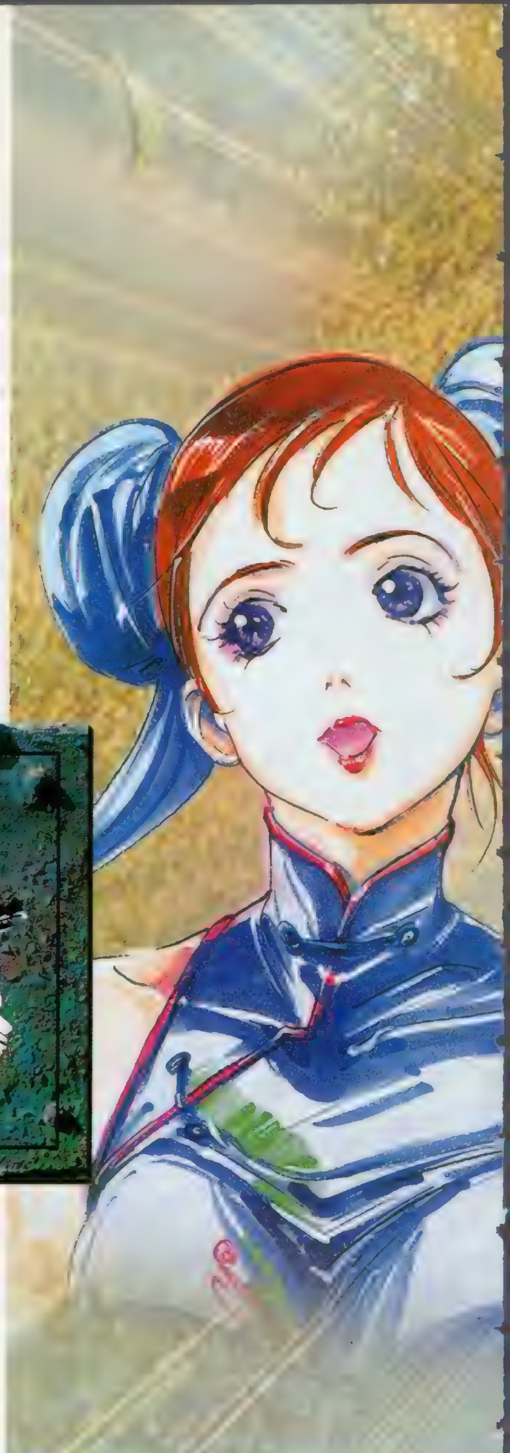
MACHINE COMPLETE

自車の改造は、バトルに勝って相手からパーツを奪うのが基本。エンジン／シャシー／ボディの組み合わせは、駆動方式やサイズの違いを超えて自由自在だ。さらに、ターボやサスペンション、ペインティングやエアロパーツなど、多彩なパワーアップ・パーツが用意されている。



1999 SPRING FLAT OUT! 99年春発売予定／価格未定

●3月20日からの東京ゲームショウに出展。ひと足先に体験プレイもできます。
●4月1日発売のサガ フロンティア2付属のCD-ROM「スクウェアズ・プレビューVOL.4」に、本ソフトの体験版がついてきます。




PlayStation
4月よりラジオドラマ化決定!
「電撃大賞~Lord of Fist~」
・文化放送　毎週土曜日 26:00~26:30
・ラジオ大阪　毎週日曜日 26:00~26:30


2号連続・徹底追及第一弾［驚異の新開発チップ］
PS2ついに始動
SCE・佐伯氏語る！
5年目のPSが見る明日
スクウェア・坂口氏直撃
&『FF Ⅷ』限界攻略
PS 5000万台突破の裏側
でPS2が始動する！
会場でパンフレットが
配布されないTGSには
電撃王を持っていこう！
大型MAP&
特典チケット
付き
3/4発売記念ブックinブック
電撃ワンダースワン
新世代携帯マシン
の魅力を総力特集
東京ゲームショウ'99春
ゲーム&コンパニオンガイド
好評連載
特別対談
岡本吉起（カプコン）
塚田正晃（電撃7誌統括編集部長）
大好評・電撃姫プチ
「守り神様」ほか、春の新作30本！
話題作「無人島XX」ほか徹底攻略
PS驚愕戦略を公開！ オールラウンド・ゲーム・データマガジン
電撃王 4月号
絶賛発売中 定価590円（税込）
©Sony Computer Entertainment Inc. ©Rodney A. Greenblat/Interlink ©1996 1998 KONAMI ALL RIGHT RESERVED.
発行●メディアワークス 発売●角川書店
お問い合せ▶03・3238・8605（角川書店営業部）
メディアワークスのホームページ http://www.mediaworks.co.jp/

"PlayStation"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標。また"PocketStation"は同社の商標です。

World of Technology
Tecno Soft

店づくりRPG

おみせ de 店主
OMISE de TENSYU



店主を目指して冒険に出よう

世界中を旅して「職業カード」を探し出そう。
カードを集めて、選べる職種はなんと40種類！
冒険中は商品を売って経験を積もう。

99年4月8日発売
標準価格 ¥5,800（税別）

お店を建てて店主になろう

一人前になったら自分の街にお店を出そう。
新しいお店が建つと、いろんな人たちが集まってくるよ。

街づくりが面白い

自分の街を広げたり、建物や外灯を変えることもできるんだ。
いろんなお店を建てて自分だけの街を作ろう。
メモリーカードを使えばお友達が作った街に遊びに行くことだってできちゃうぞ！

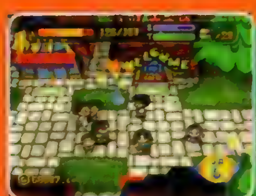
ポケットステーション対応

ポケットステーションを差し込んだままゲームをプレイすると冒険中に特別な場所へ行けるようになるよ。

PocketStation







株式会社テクノソフト
〒859-3216 佐世保市勝海町165-1
TEL 0956-39-5555 URL http://ts.to/

暗雲立ち込める西部の地に、刀と銃で殴りこみ！
弱きを助け、強きをくじく！ スーパーヒーロー「斬」、ここに見参!!



RISING ZAN
THE SAMURAI GUNMAN

いよいよ発売間近!! 痛快サムライACTの魅力を再検証!!

●RISING ZAN THE SAMURAI GUNMAN／ウエップシステム
●ACT／3月25日発売／¥5,800(税別)
●MC(1ブロック)、AC(DS対応)

STORY

時はゴールドラッシュにわくアメリカ。ヒーローを夢見る保安官見習いの青年ジョニーは、ある日、行方不明者が続出するという渓谷の調査に出かける。その途中、ジョニーは謎の軍団と接触。ザコはどうにか対処するが、奇面の男の攻撃により谷底に転落、負傷してしまう。そんなところを、ジパングから来たスズキに助けられたジョニーは、彼に刀術を教えてくれるよう懇願。ジパングに渡り、刀術を学ぶことになるのだった。



▼▶登場する敵キャラもカラクリ[illegible]ら忍者まで実に多彩！ ステージ[illegible]いろいろなトラップが用意さ[illegible]





「COOL BOARDERS」シリーズでおなじみのウエップシステムが贈る、この春とっておきのアクションゲーム！ それが、この「ライジング ザン」だ。刀と銃を操る正義のヒーロー「スーパーウルトラセクシィヒーロー斬」と、悪の組織「邪火龍(ジャッカル)」の戦いを描いた本作。奇想天外なストーリーを始め、従来のゲームの概念を突き破る新趣向がたくさん詰まっているぞ！ 今回は、ステージ紹介と共に、本作の魅力を徹底チェックする!!



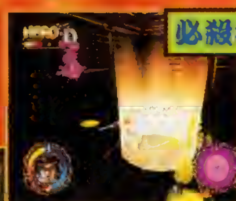
斬

主人公のジョニーがジパングに渡り、刀と銃を操る「生涯無敵流」を開眼した姿。名を「斬」と改め、西部に帰ってくる。

「ZAN」独自の斬新なシステムの数々を見ろ!!

ここではまず、「斬」のシステムを紹介するぞ！ 刀と銃を使った必殺技、ボスを倒す際のトドメファイナルなど、ノリとハデさでほかのゲームと一線を画する本作。その独自の魅力に触れてほしい。

必殺技





▲◀✚キーと攻撃ボタンの組み合わせで必殺[illegible]の交互押しして連続技に。

トドメファイナル



▶ボスのHPが0になると始まるトドメ[illegible]ン。[illegible]ボタン連打・連続[illegible]リ(撃[illegible])を行い、その結[illegible]でトド[illegible]の技が決まるのだ トドメ[illegible]の数は複数あるぞ



◀左下[illegible]ゲージと[illegible]レーザー[illegible]ヒーロー[illegible]

ハッスルタイム



◀[illegible]ボタン[illegible]ハッスルタ[illegible]の間[illegible]の[illegible]倍[illegible]くなり、刀も長くなる



◀さらに[illegible]ハッスルタイム[illegible]の消費[illegible]しバ[illegible]殺技[illegible]うこと[illegible]。



TGSで影山ヒロノブの熱唱ライブ決行!!

3月20日、21日に開催される東京ゲームショウにて、影山ヒロノブ氏による「斬」の主題歌がライブ開催決定！ さらに、ステージを聞きに来た方々には、非売品の限定激レアシングルCDをプレゼントするぞ。



『斬』ワールドの見どころを一挙大公開!!





▲▶各ステージには趣向を凝らしたイベントが数多く用意されているぞ

ここからは、バラエティに富んだステージの見どころを紹介していくぞ。各ステージには、ユーモアに富んだ演出がてんこ盛りなのだ。なお、ここでは全ボタンを連打する漢イベントをピックアップして公開！

練習用ステージ"修行の房"もある！

ステージ1が始まる前には、ゲームの基本操作を覚えるための練習ステージ"修行の房"が用意されている。[illegible]行の房は、3つの部屋に分かれていて、[illegible]など、各分野ごとに課題が出されるぞ。この課題をクリアすることが斬の最初の試練となるのだ。



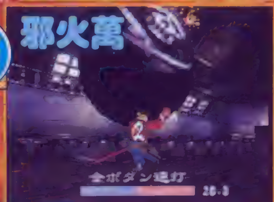
◀[illegible]

1 火蓋



シパングでの修行を終えて故郷へ帰ってきた斬。だが、その時に町は邪火龍に占領されていた。しかも、町の中には邪火龍の幹部、ヤマフシー率いるコニンジャー軍団がいくつもの罠を仕掛け、斬の行く手を阻んでいる。斬はヤマフシーの手から町を救えるか!?

漢 邪火萬



▶[illegible]

2 霞道

[illegible]「キハクノの八[illegible]」が出る！　このステージでは、[illegible]キハクノの六[illegible]しなければならないぞ。







ヴァレリー

斬の幼なじみ。斬がシパングで修行している間、町の治安を守ろうとするが、ある日"邪火龍"に捕まってしまう。

3 朱門

▼鍛え上げた肉体が[illegible]!!



町のある場所にある朱色の門。その門をくぐると、そこには不気味な館があった。ここは、邪火龍の幹部"スモーチャンプ"の稽古部屋兼寝室。中ボス"ハラダシー"も登場し、戦いはますます激化する！

漢 ハリテノ山



4 爆走

[illegible]へと急ぐ斬。だが、そのとき邪火龍マークの入った列車が現れたのだ。列車内部にはレーザーや鉄球など、[illegible]のワナでいっぱい！　そして、このステージのボスは[illegible]が発明した戦闘ロボット"[illegible]"!!　果たして斬は、この[illegible]を乗り越えて暴走列車を食い止められるのか!?



◀列車内[illegible]車両ごとにワナが仕掛けられている

▶[illegible]



暴走列車を内部から破壊せよ!

5 滑走

漢 烈怒沸火



強烈な罠が斬を襲う!

[illegible]



◀ここのボス[illegible]

◀烈怒沸火から放たれた[illegible]

▼時間制限以内に[illegible]

6 入獄



[illegible]が待ち受けているのだ。



ついに城内に潜入!!

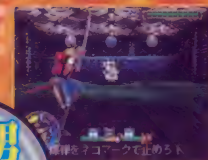
▼[illegible]

▲邪火龍でも[illegible]

7 機巧



[illegible]カラクリ[illegible]スロットマシーンのような[illegible]



[illegible]をネコマークで止めろ!

唐栗男

邪火龍の作戦参謀で、カラクリに関する知識に優れている。意見の違いから鷹魔将とは衝突することが多い。

▲[illegible]

漢 フクスケター



斬の戦いはこれからが本番!!



次々と襲いくる邪火龍軍団を倒し、浮世絵[illegible]を進む斬。しかし、まだまだ戦いは終わらない！　邪火龍の事実上No.1の強さを誇る鷹魔将との因縁に決着を付けるため、斬は城内をさらに奥へと進むのだった…。

待ち構える鷹魔将!



▲[illegible]

▲[illegible]

▲ガマに乗ったゴエモンと勝負





▲長刀でゴンゴローが襲い来る。

運命の対決が今始まる!!!



鷹魔将

[illegible]な性格を持つ邪火龍の作戦司令官。邪火龍[illegible]を受けてアメリカに渡る。斬の眉間に傷を付けた張本人。



青い瞳のガンマンが海を渡って武者修行
極めし銃と刀にて
この世に無用の悪を断つ
南無阿弥陀仏
RISING ZAN
THE SAMURAI GUNMAN
SUPER ULTRASEXY HERO
UEP SYSTEMS
PlayStation
対応
3.25
ON SALE
¥5,800


GOGORPG
ごーごーれっつごーあーるぴーじー
電撃PSは
RPGの味方です
サガ フロンティアII
Racing Lagoon
デビルサマナー ソウルハッカーズ
モンスターコンプリワールド
イラスト／C次郎

SaGa FRONTIER™ II

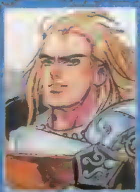
サガ フロンティア2

TGS '99 SPRING TOKYO GAME SHOW

サガ フロンティアII

4/1(予) RPG	▶¥6,800(体験版同梱)	▶スクウェア
	▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)、PS(ブロック数未定)	

数奇な運命は、戦火を招き

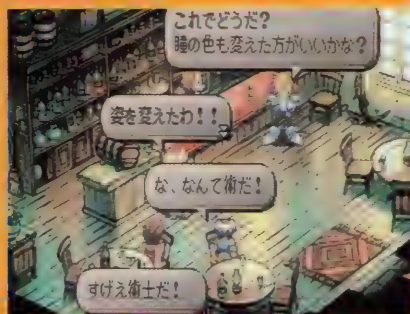


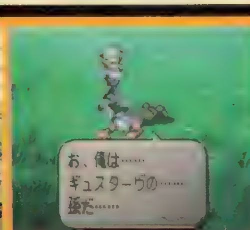
宿命の王子

ギュスターヴ編

ギュスターヴ編はここがオモシロイ!

術の力が当たり前に存在する世界で、その力を持たずに生まれたフィニー王家の王子ギュスターヴ。術不能者の烙印を押され、母とともに祖国を追われた彼は、自らの宿命に立ち向かうべく戦いの道を歩む。ギュスターヴのシナリオでは、ギュスターヴ戦争の歴史を通して彼の人生が描かれる。術不能者の劣等感、深い愛で包んでくれた母の死…。幾多の苦悩と悲しみを乗り越えて成長するギュスターヴの姿と、彼をとりまく人々のさまざまな心情と人間模様とで綴られるドラマチックな戦いのドラマが堪能できるぞ!





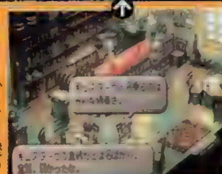
孫……?

◀自分は"ギュスターヴの孫"だと名乗る行き倒れ(?)。彼のそばには左の画面写真の術士が立っている。この術士、やはり何かを企んでいるのかも?

怪しい術士は何をたくらむ?

[illegible]の術で、ギュスターヴそっくりに姿を変える謎の術士。陰謀の気配がただよう場面だ。

ギュスターヴの名をかたる者?



▶ギュスターヴの血族をかたる偽者の流行は、民間にまで広がっていく。このままでは、王家の権威が失墜するのも時間の問題……!?

謎多き新王、その正体は……?

ギュスターヴ12世の後を継いで王座についた者は、[illegible]

【いつわる者】

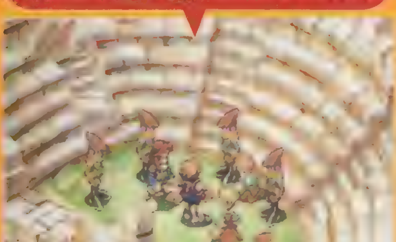
本来"ギュスターヴ"の名は、フィニー王家の王位を継ぐ者のみが名乗ることを許される王家伝来の名前である。しかし、100年の長きにわたるギュスターヴ戦争の歴史の中には、その名をかたる偽者が続出する時期が! 王家の失脚を狙う者の陰謀か、それとも…?

【王家】

ギュスターヴ戦争の歴史は、同時にフィニー王家の歴史でもある。弟のフィリップ、妹のマリーなど、一族の運命を交えて描かれる王家の変遷も、ギュスターヴ編の見どころだ。

捕らわれている人物は誰…?

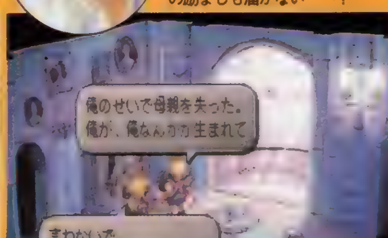
捕らわれている人物は一体? セリフのないこの場面には、どこか悲愴な空気が流れている。





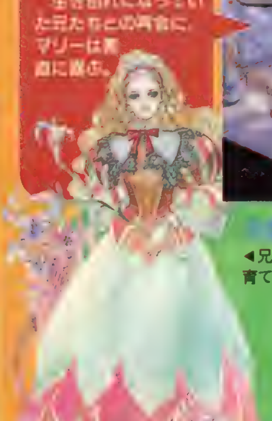
ギュスターヴの苦悩

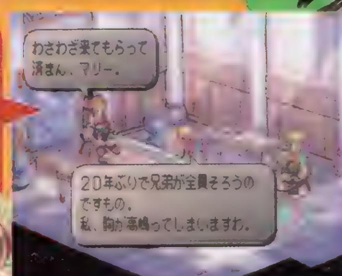
▼ギュスターヴの言葉は、弟と妹を想ってのものだろうか。自責の念に苦しむ彼の心には、レスリーの励ましも届かない……?



兄妹の再会

生き別れになっていた兄たちとの再会に、マリーは[illegible]





◀兄のフィリップと共に、ギュスターヴ12世に育てられた王女。政略結婚に利用されるが…。

壮大な戦史ストーリーの見どころを先行チェック!!

『FFⅧ』に続くスクウェアの超大作『サガフロⅡ』の発売も、いよいよ秒読み段階。物語の柱であるギュスターヴ戦争の歴史を縦糸に、奥深い人間ドラマが横糸のように紡がれる壮大な戦史ストーリー。それが体験できる日も、あとわずかだ。そこで今回は、シナリオを120%楽しむために、押さえておきたいキーワードと見どころを先行チェック！もちろん最新情報&新着の画面写真も満載でお届けするぞ!!

戦争は、歴史になる

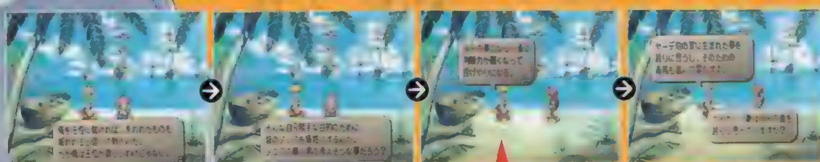
【葛藤】

自分の運命が、周囲の人々をも不幸にすることに悩むギュスターヴ。そして、彼を支える友人たち。イベントで浮き彫りにされる、登場人物たちのそんな葛藤や心情にも注目！



生涯の親友

◀破天荒な性格のギュスターヴと、貴族の気品と思慮深さを兼ね備えたケルヴィン。相反する性格ながら、2人は生涯の親友であり続ける。

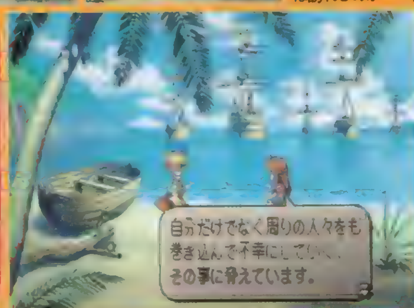


自己嫌悪

▲▼艦隊を引き連れ、故郷への凱旋帰国を前に、自己嫌悪の感情をケルヴィンにぶつける。

親友を案じるケルヴィン

悩む親友の身を案じ、ネーベルスタン将軍に相談するケルヴィン。



◀▼ギュスターヴの心に、真の安息は訪れるのか……。



フィニー王家を継いだナゾの後継者
ギュスターヴ14世
(12??〜?)

▲ギュスターヴの父、12世の後継者としてフィニー王家の当主となった新しい王。やはりギュスターヴとは敵対することになるのか!?

【ギュスターヴをとりまく人々】

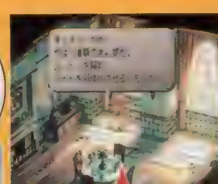
ギュスターヴの人生に、さまざまな形で関わってくる個性豊かな協力者、あるいは敵対者たち。彼らの動向からも、目が離せないぞ！

謀略の王カンタール



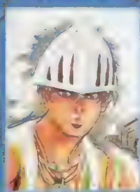
▼フィニー王家に謀略を企てるオート侯。





誤解…？

心強い協力者になるはずのネーベルスタン。何かの誤解?



自由奔放なディガー ウィリアムナイツ編

ウィル編はここがオモシロイ!

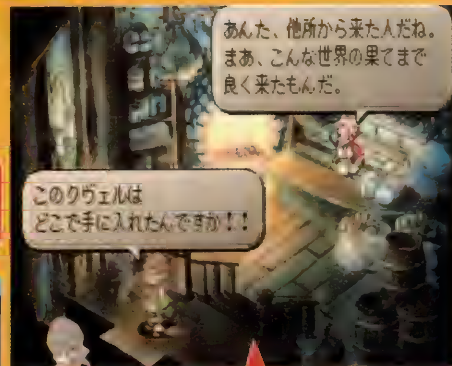
古代文明の遺産「クヴェル」を捜し、遺跡などを探索する「ディガー」と呼ばれる者たち。第2の主人公でもあるウィリアム・ナイツ、通称・ウィルは、ディガーの名門、ナイツ家の少年だ。ギュスターヴとは対照的に、名誉や地位に束縛されない立場のウィル。「サガフロII」の舞台である広大な世界「サンダイル」を、冒険を求めて思うがままに巡り歩き、一般社会で暮らす人々の視点から戦争の歴史を見据える。それがウィルのシナリオなのだ。戦争の"裏"の歴史、そして自由な冒険をじっくりと楽しもう。

【冒険】

クヴェルを求めて世界のどこへ向かうのか。それはプレイヤーの自由だ。未開の大地や古代遺跡など、興味をそそられる場所へと旅立とう!

うす暗い鉱洞
洞窟でウィルを待ち受けるものはクヴェルか、それともモンスターか!?

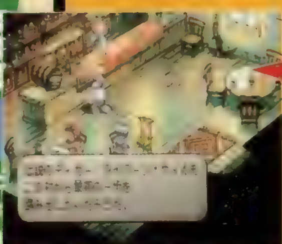




クヴェルを発見!?
クヴェル(を持っている老人)を発見! クヴェルに関する情報が得られるかも!!

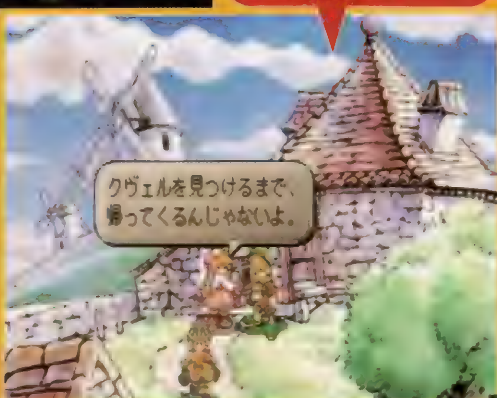
【旅立ち】

育ての親である叔父さんと叔母さんに見送られ、初めてのクヴェル探索に旅立つウィル。そんな場面から、ウィル編のシナリオは幕を開ける。冒険に満ちた旅が、ここから始まるのだ!



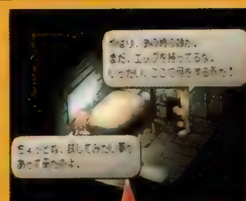
伝説のディガーとは
伝説のディガーはウィルと同名。偉大な先輩か、それとも?

初めての冒険!
叔母さんにハッパをかけられ、冒険の旅に出発だ!

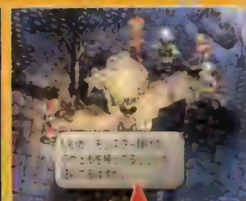


【事件】

旅に困難はつきもの。ときには立ち寄った街で、クヴェルが関係する事件に巻き込まれることもあるようだ。探索や冒険が本職のウィルだけど、クヴェルが絡んでいては見過ごせない!?



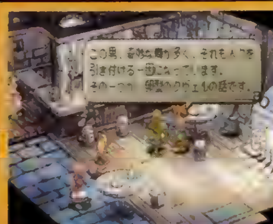
謎の少女の目的は?
宿屋の一室らしい部屋での、緊迫した場面。少女が話したいこととは、一体?



貧民区の怪しい一団
見るからにガラの悪い集団が、よからぬ相談をしている。ウィルはどうする?

【エッグ】

人間を魅了し、災厄を引き起こすといわれる卵型のクヴェル「エッグ」。ギュスターヴ戦争の影に見え隠れするその存在に、いつしかウィルも近づいていくことに。災厄のクヴェル、エッグとはどんな物なのか。





「エッグ」の情報
エッグを利用する謎の人物…。邪悪な陰謀を予感させる噂だ。

ウィルも「エッグ」を追跡!
◀▼エッグの消息を追って、情報を集めるウィル。左の写真は、年老いたウィルがエッグの情報を耳にした瞬間だ!





特報

『サガフロII』には"謎のRPG"&『レーシングラグーン』の体験版がついてくる!

スクウェアの新作2タイトルをいち早くプレイできる超豪華特典! 謎のRPGの正体は、次号で明かされるぞ。乞うご期待なのだっ!!

▶新感覚のレーシングRPGを発売前に体験プレイ!





▲ファンタジックな雰囲気が印象的な、謎のRPG。

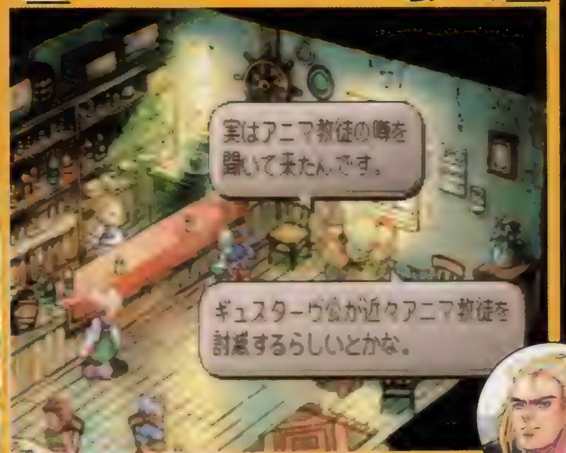
ウィルは世界を巡る！

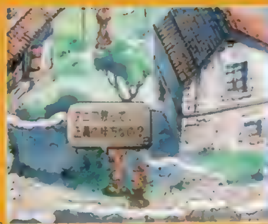


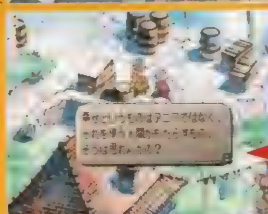
世界をめぐる少年は歴史の証人となる
ウィリアム・ナイツ
（1220〜1231）

エッグの不穏な噂がささやかれる一方で、民間ではアニマの力が人々を幸福に導くとする宗教、"アニマ教"が徐々に勢力を伸ばし始める。エッグの噂が立つと同時に現れたアニマ教。この2つには、何らかのつながりがあるようだが……！

【アニマ教】







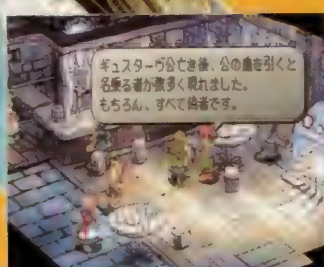
アニマ教の認知度は？
セリフを見る限りでは、すべての人がアニマ教の教義を知っているわけではないようだ。名前が知られている程度だろうか。

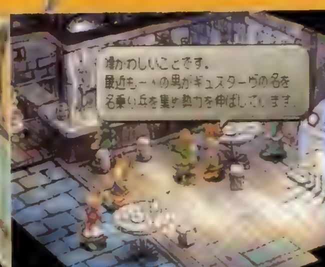
アニマ教討伐！
▲この場面で、ウィルとギュスターヴのシナリオが、1つにつながっている。ギュスターヴのシナリオには、実際に討伐隊を差し向けるイベントがあることも考えられるのだ。討伐隊に対し、アニマ教はどう出る？

【汚された"ギュスターヴ"の名前】

ギュスターヴの血筋をかたる偽者が、次々と現れている……！　そう、このイベントは、ギュスターヴ編でも紹介した偽者出現のエピソードを、ウィルの視点から見たものだ。ギュスターヴの視点ではわからない詳しい情報が、こちらでは明らかにされる。こうした歴史の一端を、さまざまな角度から見ることができるのだ。

王家に迫る陰謀の影？
新たな偽者はエッグを持っている可能性が！　となると、やはり怪しいのは謎の騎士か？





ニセ者の出現！

▲次々と現れた、ギュスターヴの血族をかたる偽者たち。王家伝来の名は軽々しく利用され、汚されている。そして、また1人…！



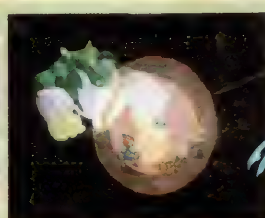
予告

次号からいよいよ攻略開始！

発売直前の次号からは、シナリオ、システム、バトルのあらゆる角度から『サガフロII』を徹底大攻略！　こちらもさうご期待なのだっ!!



⇧イベントを大公開！
序盤のイベントをメインに、バッチリ攻略！　ポケステの情報も初公開！



⇧バトルもばっちり攻略！
基本的な戦略に加えて、連携の組み立て方やデュエルの攻略法も伝授だ!!



電撃PSの攻略に「不可能」はなし!!



甦る伝説―― YOKOHAMAを



レーシング ラグーン

Racing Lagoon™

TGS '99 SPRING TOKYO GAME SHOW	Racing Lagoon レーシング ラグーン
5/27(予) RPG	▶¥5,800 ▶スクウェア ▶MC(ブロック数未定)、DS(AC非対応)

横浜を舞台に、レースバトルを繰り広げながら「横浜最速伝説」の謎を解いていく『レーシング ラグーン』。今回は、ついに明らかにされたストーリーと、ベイラグーン・レーシングのライバルチーム、本牧ナイトレーサーズのメンバー紹介を中心にお届けしよう！

新興臨海都市ベイラグーンを拠点とする、横浜の代表的な走り屋チーム、「チーム・ベイラグーン・レーシング」。そのベイラグーンレーシングのメンバー5人の正体が、すべて明らかになった。

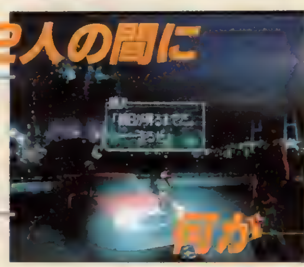
今回は、そのメンバー5人の詳しいプロフィールを、ここで一挙に紹介しよう。これで主人公の赤碕と、チーム・ベイラグーン・レーシングの関係がハッキリと見えてくるぞ。各メンバーのチーム内での役割も、これでようやく見えてきた!?



赤碕翔

このゲームの主人公で年齢は18歳。リーダーの藤沢に誘われて、チーム・ベイラグーン・レーシングに参加するようになる。愛車は藤沢から譲り受けた「86」。天性の走りの才能があるためか、最近走り始めたばかりとは思えない走りを見せる。性格はかなりクールだ。

愛車	86



チーム・ベイラグーン・レーシングのチームリーダーで23歳。赤碕翔を走りの世界へ誘ったのも彼だ。愛車は「RS-2000Turbo」。ターボを装備してのロケットのような加速性を好むが、足まわりにはあまり興味がない。一度開けたスロットルは絶対に戻さないという走りを見せる。

藤沢一輝



愛車	RS-2000tb

駆けるベイラグーン・レーシングの5人

鈴木由佳
Yuka Suzuki



チームのマスコットガール

趣味のひとつが愛車の洗車という車好きの女の子。赤碕と同じ18歳だ。車に乗り始めたばかりなので、ドライビングスタイルはまだ確立していない。彼女に速さを求めるのは酷な話なのか？



▲すすんで事件に首を突っ込むアクティブな一面も持つ。おとなしいだけの女の子ではないようだ。



愛車 MICRO-GT

▲彼女は車の軽量化やメカニズムに興味津々で、ただいま勉強中。だが、いまいち理解できていないようだ。

Kyouji Nanba
難馬恭司

実力はチームNo.2!!

年齢は20歳。兄を事故で亡くしたという、つらい過去を持つ。現在はG.S.ミラージュで働き、データの保存や情報提供など、赤碕を影からバックアップする頼りになる男だ。



愛車 SEVEN

◀あまりハードなチューンはしていないが、全体的なバランスはかなり良さそうだ。

Kenzo Yamada
山田健三

速く走ることを夢見る純粋な少年

より速く走ることを夢見る18歳。同じ歳の赤碕にライバル意識を持つが、どうも走りの才能が追いつかない。



▶どう改良してあるのか誰も知らない謎の車？

愛車 CVC1600

ついに姿を現したコイツらが「本牧ナイトレーサーズ」だ！

Night Racers HONMOKU SOUTHWEST

本牧埠頭をベースポイントとする、ベイラグーン・レーシングのライバルチーム。実力は横浜ナンバー1。ベイラグーン・レーシングと同じで、チームの方向性は純粋に走りを追求するチームだ。「横浜最速伝説」の謎を解くには、彼らの協力が必要になるかも…。

辻本アキラ

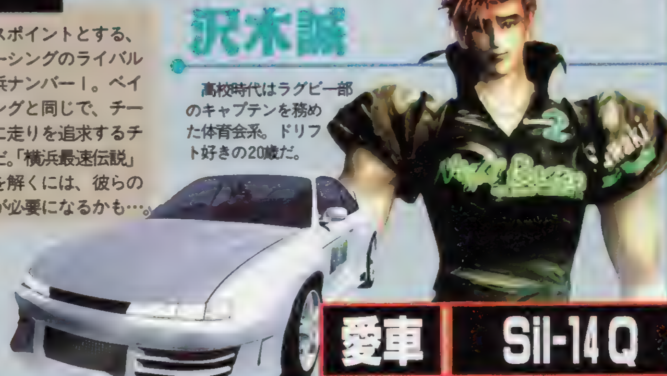
本牧ナイトレーサーズのリーダーで正義感の強い男。年齢は22歳。現在、横浜最速といわれ、藤沢の良きライバルでもある。



愛車 X1800turbo

沢木誠

高校時代はラグビー部のキャプテンを務めた体育会系。ドリフト好きの20歳だ。



愛車 Sil-14 Q

男たちが追い求める『横浜最速伝説』

現実世界によく似た1999年の横浜で、速さに魅入られた男たちが毎晩繰り広げるカーレースバトル。そんな中で、主人公・赤碕翔が出会う「横浜最速伝説」。その「伝説」が赤碕を最速の彼方へと誘う。そして、すべての悪夢が今、目覚めようとしている…。



▶何から何まで、現実世界の横浜にそっくりだ。



▶10年前の伝説とは？ そして「最速の男」とは誰だ!?

ますます謎が深まる伝説の正体!?

横浜を震撼させる男たちの物語

横浜の2トップ!?



そしてヤツは現れる――



▲ついに明かされる「最速の男」の謎？ いったい、この横浜に何が起ころうとしているのか!?

どうやら本編のストーリーは、「横浜最速伝説」と、その「伝説」を作り上げた「最速の男」を中心に展開していくようだ。「伝説」の謎は主人公の赤碕が、速さの限界に近づくにつれ、徐々に明らかになっていくだろう。

ライバルとのかけひき――



▲ライバルチーム、本牧ナイトレーサーズの辻本も「伝説」の謎を追う男の1人だ。

仲間とのひととき――



◀チームリーダーの藤沢と走る赤碕。彼にとって走りの楽しさを満喫できる瞬間か？

Pick up! 『横浜最速伝説』

走り屋たちが必ず耳にする、10年前に作られたという伝説。だが、その伝説を作った「最速の男」については、いっさいがベールに包まれたまま…。「最速の男」の走りを目の当たりにした人間もほんの数人しかない。しかし、走り屋たちは「伝説」にとりつかれ、引き寄せられるようにして横浜へと集まってくる。当然、その「横浜最速伝説」が本編ストーリーに大きく関わってくる。

そして伝説は繰り返す――

ライバル車をパッシングで挑発 バトル開始だ!!

今回は全体マップでの移動法と、マップ上でバトルに入るまでを改めて紹介していこう。赤碕(プレイヤー)は、通常、全体マップ上を車で移動する。このとき、前方を走っている車に対してライトをパッシングすると、画面が切り替わり、カーレースバトルが始まるのだ。バトルしたくなければ、そのまま何もせずに追い越してしまおう。

Pick up! 仕掛けたエリアによってコースが変化するぞ!

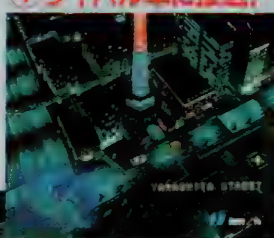
レースをするコースは、バトルを仕掛けた場所によって変わる。だから、苦手なコースではバトルを仕掛けず、得意のコースだけで勝負することも可能なのだ。

▼好きなコースを選んでバトルを仕掛けろ！





①ライバル車に接近!



▲前方にライバル車を発見したら、その後ろに近づこう。この画面では、相手がスピードを出して逃げることはない。

②パッシングで挑発!



◀もちろん、ライバルからバトルを申し込まれる場合もあるぞ。



▶相手の後ろに着いたら、パッシング開始！

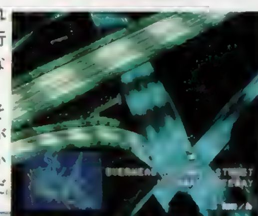
③BATTLEスタート!

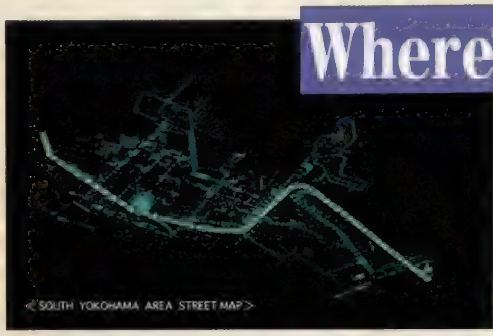


◀画面はパッシングしたエリアのコース画面に切り替わる。ココからがバトルのスタートだ！

Pick up! 高速道路へも

全体マップ上には、メインストリート以外に高速道路が通っている場合もある。この高速道路、乗降口を利用することによって、走行することができるのだ。高速道路を利用して遠く離れた地域へ行くことになるのか？ そして、そこでなにが起こるのかはまだ謎だ。





Where?

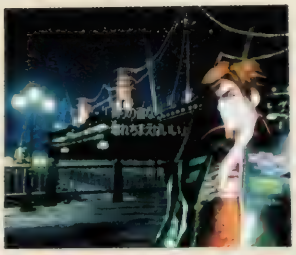
SOUTH YOKOHAMAで見つかる最速伝説の断片たち——

全体マップ上を車で移動して、いろんなポイントへ行くことによって、主人公の赤碕はイベントを体験したり、情報を得ることができる。ここでは、「SOUTH YOKOHAMA」の中で、そういったイベントの起こるポイントを、いくつかピックアップして紹介していこう。また、レースバトル終了後のリプレイシーンでも、イベントが起こる場合があるので、重要人物とのバトルの後は、必ずリプレイシーンを見るようにしよう。

■ベイラグーンタワー

新興都市ベイラグーンの象徴ともいえる超高層ビル。ここで、「最速の男」に関する手掛りがつかめるかも。





■第2氷川丸

真夜中の港に係留された第2氷川丸。赤碕がここを訪れることによって起こるイベントも用意されているぞ。

■チャイナタウン

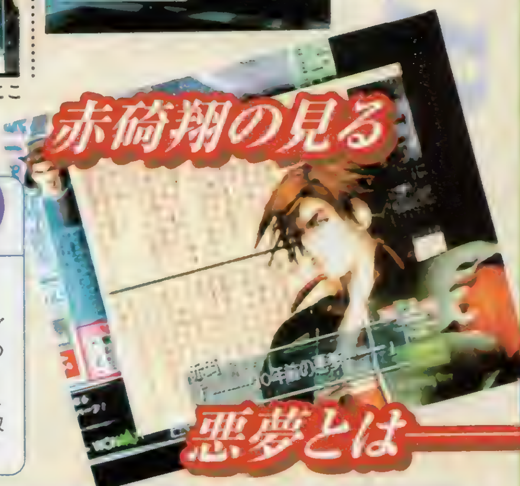


写真から判断すると、どうやらここではレースバトルが、イベントのひとつになっているようだ。



■大観覧車

ここでは、チーム・ベイラグーン・レーシングのマスコットガール、鈴木由佳との関連イベントが発生。



赤碕翔の見る悪夢とは——

心安まる安息の地G.S.&ファミレス

Pick up!

▶実はファミレス以上に、情報が集まるところかも？



ミラージュ

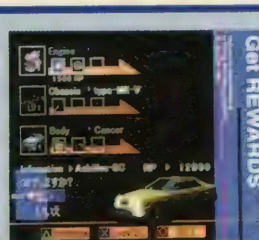
赤碕のチームメイトの難馬恭司が働くガソリンスタンド。ここではデータセーブや、難馬恭司から情報収集ができるのだ。



ジョニーズ

チーム・ベイラグーン・レーシングの仲間が集うファミリーレストラン。ここは、仲間から情報収集するための場所？

奪ったパーツで最速車を組み上げる チューンナップ!!



▲この画面でチューンナップするのだ。

ライバル車から奪ったパーツで行うチューンナップ。今回は、そのチューンナップの１つ、駆動方式とエアロパーツの変更についての説明だ。この２つを変更することによって、マシンの外見はガラリと変化するぞ。

ノーマル86



エアロパーツ変更



86+GTエアロ

▲走行の快適性を追求したのが、このGT（グランツーリスモ）仕様だ。

86+70'Sエアロ

▶1970年代に流行ったエアロパーツ。そのため、見た目が少々古くさい。



86+峠専エアロ!

▼強力なダウンフォースを生み出す出っ歯と竹ヤリ・マフラーが特長。



これは!?

駆動方式の変更



FF

◀車のフロント（前）にエンジンを積み、フロントのタイヤで駆動するタイプだ。



RR

◀FFの正反対で、車の後ろにエンジンを積み、リア・タイヤ（後輪）で駆動する。

MR

▶車の中央にエンジンを積み、リア・タイヤ（後輪）で駆動するタイプ。



4WD

▶日本語では四輪駆動。その名の通り、前輪、後輪の四輪で駆動するタイプだ。



新たな魅力をまとい、あの悪魔たちが甦る！

デビルサマナー SOUL HACKERS ソウルハッカーズ

発売まで待てないアナタに贈る、カジノ&ポケステほか最新情報を一挙公開!!

TGS SPRING '99 TOKYO GAME SHOW

デビルサマナー ソウルハッカーズ

4.8(予) RPG	▶¥6,800〔CD2枚組 ※『ペルソナ2 罪』体験版同梱〕▶アトラス
	▶MC(1ブロック)、PS(10ブロック)



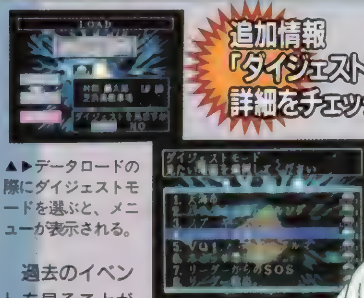
電脳世界に関わる要素をまとめて紹介!!



▼▶追加イベントの画面もついに公開！ どうやらユーイチのイベントと、パラダイムX内での会話シーンのようだが…。一体彼は誰なのだろう!?

VR都市パラダイムXでニューアトラクション・カジノがついにオープン！ さらに、「王国屋」も悪魔の取り扱いを始めるなど気になる情報が盛りだくさん!! 発売直前の今回は、そんな活発な変化を見せる電脳世界にスポットを当てて紹介していこう。

追加情報「ダイジェストモード」の詳細をチェック!!



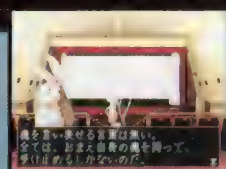
▲▶データロードの際にダイジェストモードを選ぶと、メニューが表示される。

過去のイベントを見ることができるダイジェストモード。データをロードする際に見るか見ないかの選択をする。



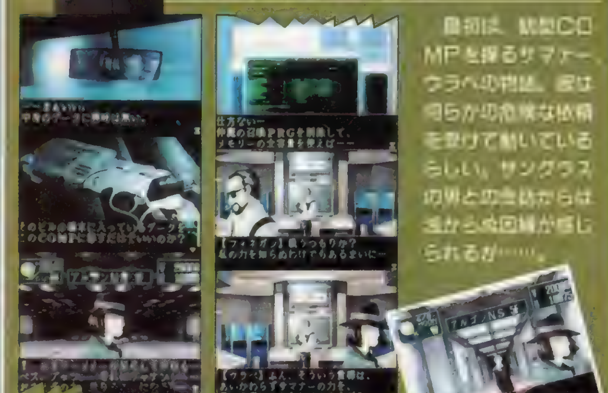
Point……1 ビジョンクエスト

以前にも紹介した、他人の人生を追体験する魂の旅「ビジョンクエスト」。詳しい物語はプレイしてからのお楽しみということで、今回は雰囲気のみをお伝えしよう。



▲主人公を旅に誘うレッドマンは、動物の姿を借りて語りかけてくる。

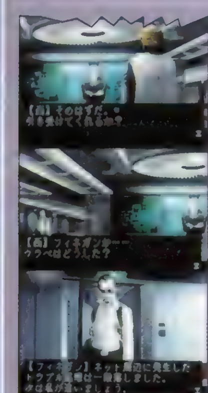
『とらわれのアルマ』

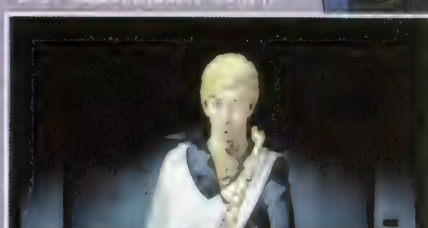


最初は、新型COMPを探るサマナー、ウラベの物語。彼は何らかの危険な依頼を受けて動いているらしい。サングラス[illegible]との会話からは[illegible]が感じられるが……。

『巣くうもの』

[illegible]





Point 2
インストールソフト

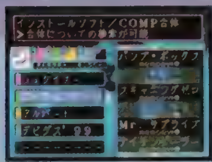
サマナー必携ツール・COMPは、本体メモリ内にソフトをインストールすることで、悪魔召喚以外の機能を追加できるのだ。追加機能は会話や戦闘で役に立つモノから、単なるお遊びソフトまで多岐にわたる。ここでは、その一部を紹介しておこう。

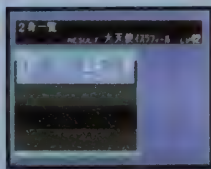


▶メモリの残り容量が許す限り、さまざまなソフトをインストールできるぞ。

ダ・ヴィンチ

悪魔合体に関して、COMPには最低限の機能しか備わっていない。このソフトを使えば「どの組み合わせで何ができる」かを表示する「検索合体」が可能だ。





▲▶特定の悪魔を作りたいときには欠かせないぞ。

ダーク・マン





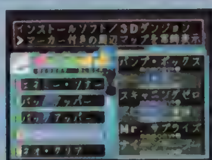
◀▲普通なら話すだけムダな「外道」もこの通り。話してみると意外に気の良い人(?)ということも多々ある。

通常では会話が成立しない「ダーク」属性の悪魔と会話ができるようになる。邪神系の悪魔を造りたいときや、不要な戦闘を回避したいときに重宝するソフト。

ネオ・クリア

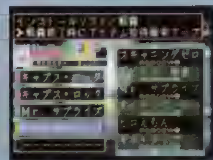
3Dダンジョンが苦手な人には必須のナビゲーションソフト。周辺MAPを常に表示して、ショップなどの特定ポイントも教えてくれる。ただし、インストールには2ブロックの空き容量が必要となるぞ。





◀▲3Dが苦手な人は必見！これさえあれば、誰でも迷うことなく快適なダンジョンライフをエンジョイできる。

ヒロえもん





▲▶「SH」では悪魔の維持に何かとお金がかかる。どんなにささいなアイテムでも、売却して資金の足しにしよう。

難儀な名前とは裏腹に、戦闘終了時のアイテム収集率が跳ね上がるというありがた〜いソフト。COMP容量に余裕があったり、経験値稼ぎをするときには是非とも入れておきたい1本だ。

Point 3
カジノブリザトン

ある一定の条件を満たすと、パラダイムX内のカジノ・ブリザトンでスロットやポーカーが楽しめるぞ。稼いだコインはアイテムに交換できるというから、ここでしか入手できないレアアイテムもあるかも!?



▲ポーカー、VSポーカー、スロット、ダイスの4種類が楽しめる。

スロット

最大8ラインまでBETできるスロットマシン。まれにジャックフロストが魔法で助けてくれるらしいが詳細は不明だ。



▶これはもしや、イカサマ……もとい魔法で助けられる瞬間!?

ダイス

2個のサイコロの合計値を当てるという単純明快なルール。ちなみに、ジャックフロストにBET(賭け)しておけば、最高3回までサイコロを振り直してくれるというオマケ付き。



◀BETポイントは3カ所まで。キミのLUCK値が勝負のカギか!?

▼悪魔のネミッサにこんなこと言われると、複雑な気分。

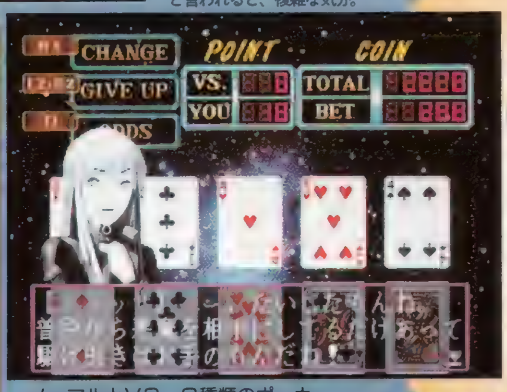
ダブル・アップ

ポーカーで勝てば楽しめるエクストラゲームの1つ。裏返してシャッフルしたカードを2回引いて、同じマークが揃えばコインが倍増！ ちなみに、外れればコインは没収されてしまうのだ。



▲大量のコインをゲットするなら、迷わずW・UPを選ぼう！

ポーカー



ノーマルとVS、2種類のポーカーが楽しめる。VSポーカーはゲームに登場するキャラと対戦できるモード。1勝負10ラウンドで、勝ったラウンドと役に応じて勝敗が決まるぞ。



ロク五郎の動物王国？

「王国屋」店主●ロク五郎



▶これが初期状態のP-メッチー。

メッチーの成長過程をチェック!

力、知力、魔力、耐久、速さ、運の各パラメータで外見が変わる。



「今回紹介するのは悪魔の幼体"P-メッチー"。いやぁ〜、可愛いですねぇ。彼らは食事や睡眠だけでなく、ミニゲームでも成長するんです。しかも、能力別に3タイプに変化するなんて実にスゴイですねぇ〜。」

TGSでメッチーをGETせよ!

20、21日に開催される東京ゲームショウ'99春、アトラスブースにてP-メッチーが先行配布されるぞ。ブースの場所はP.212でチェックしよう！



CDから発見されるダンジョンで冒険を楽しむのだ!

「モンスターコンプリワールド」(以下「モンコン」)は、市販のＣＤから発見される「レンズダンジョン」で、冒険やバトル、モンスターの収集を楽しめる新しいタイプのＲＰＧ。今回はレンズダンジョンで冒険できるようになるまでの、ゲームの流れを紹介していくぞ。

1.プロローグ

ゲーム開始直後に、主人公のシフォン（名前は変更できる）が冒険に旅立つまでのいきさつを描いた、プロローグが挿入される。



2.グリーンタウン

ゲームが始まる場所であり、プレイ中はずっとお世話になる冒険の拠点。それがこの、グリーンタウンだ。レンズダンジョンの発見を行なう「ダンジョンギルド」を始め、街にはさまざまな施設がある。それぞれの役割を、以下で紹介していくぞ。



マイホーム	ダンジョンに連れていくモンスターの入れ替え、アイテムの保管、取り出しなどが可能。	モンコンアリーナ	毎週日曜日に開催されている、「モンコン大会」に参加できる。詳しくは右ページで。
[illegible]	プレイヤーに代わって、モンスターを育ててくれる場所。ポケステのミニゲーム登録も可能。	サモンの館	プレイヤーが育てたモンスター同士で、対戦やトレードができる。これも詳しくは右ページ。
モンコンパーク	街の人々からいろんな情報が聞ける。モンスターについての有効な情報が聞けることも？	ダンジョンギルド	レンズダンジョンの発見や、練習ダンジョンの紹介などを請け負ってくれる。
フラントの店	冒険に欠かせないアイテムの売買ができる。ステータスＵＰのアイテムが並ぶこともあるぞ。	ダンジョン	ダンジョンギルドでダンジョンを発見した後、ここから街の外に出ると冒険に出発できる。

『モンコン』の魅力と楽しさを徹底解剖!





CDから発見されたダンジョンでの冒険や、モンスターの収集、育てたモンスター同士のバトルなど、楽しい要素がいっぱいの本作。その魅力を徹底的にチェックだ！

モンスターコンプリワールド

5|27 RPG ▶¥5,800 ▶アイディアファクトリー
▶MC(4ブロック)、PS(6ブロック)、DS(AC非対応)、2P対戦可

MONSTER モンスター コンプリワールド





3.練習ダンジョンの試練

プレイヤーはまず、ダンジョンギルドで紹介される、3つの練習ダンジョンに挑戦することになる。それをすべてクリアすれば、いよいよレンズダンジョンで冒険できるようになるのだ。

[初心者の森]

構造は単純で、出現するモンスターもそれほど強くない小手調べのダンジョン。ここで、ゲームの基本をマスターしよう。



▲モンスター[illegible]

[修行場の沼]

[illegible]ダンジョン。フィールドが全体的に暗いため、モンスターの[illegible]がわかりづらく、戦闘を回避するのが[illegible]。



▲[illegible]

[旅立ちの遺跡]

[illegible]もとても[illegible]、[illegible]なたり、[illegible]のダンジョン。かなり[illegible]なモンスターが出現する。



▲[illegible]



モンスターと仲よくなれる!

ダンジョンで[illegible]モンスターは、戦闘中に[illegible]。[illegible]モンスターとは、一緒に[illegible]、[illegible]コミュニケーションが[illegible]るぞ。[illegible]モンスターと[illegible]。



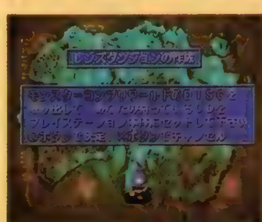
▲[illegible]



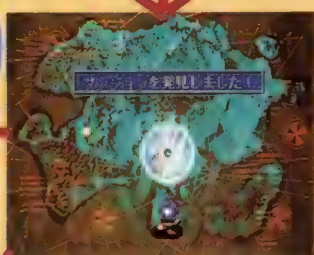
▲[illegible]

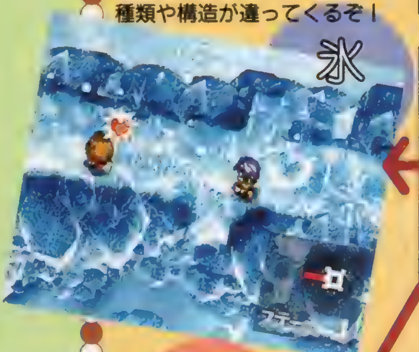
ついに判明!! これがダンジョン発見のプロセスだ!!

ダンジョンギルドで「レンズダンジョンの発見」を実行すると、ゲームや音楽などのCDからレンズダンジョンを発見してもらえる。再生したCDによって、ダンジョンの種類や構造が違ってくるぞ!



◀持っているCDの数だけ、違う冒険を楽しめる!







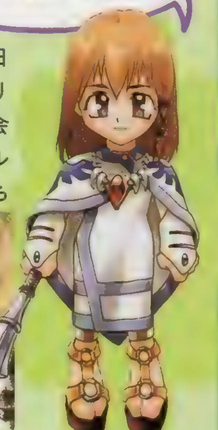


アリーナのバトル大会で腕だめしよ!

ゲーム中では、ダンジョンの冒険などによって日にちと曜日が進む。そして、毎週日曜日には、アリーナで「モンコンバトル大会」が開かれるぞ。大会には、6体のモンスターを連れて参加し、ライバルのリーダー（モンスターを育てている子ども）たちと戦う。バトルに勝ち続ければ、ランクが上がっていくのだ。



▶モンコン大会の最高ランク、Aランクの制覇は最終的な目的の1つになっている。だがその道は険しい!



昨日の友は今日の敵だッ!!

サモンの館ではプレイヤーが育てたモンスター同士で、対戦やトレードができる。友だちや家族でバトル大会やモンスターの交換会を開けば、より深くゲームを楽しめるぞ!



▶熱くなること確実の、プレイヤー同士のバトル。モンスターを賭けて戦えばさらに白熱!



■「モンスターコンプリワールド」ダンジョン名募集・当選者リスト

電撃PS Vol.86で募集した、「モンコン」のダンジョン名当選者を発表するぞ。（50音順・敬称略）……「水晶の森」（東京都・安部さやか）、「花の墓場」（新潟県・五十嵐亮太）、「天命永遠洞」（東京都・池田郁実）、「むささびのモリ」（北海道・伊藤充徳）、「さまよい墓場」（茨城県・大木慎也）、「幻の砦」（東京都・小川淳子）、「無重力の洞窟」（東京都・國府泰治）、「母胎回帰洞窟」（北海道・澤田英俊）、「虹の都」（神奈川県・菅原一美）、「謎を呼ぶ迷宮」（愛知県・竹本たつし）、「灼熱地獄」（大分県・永山真弓）、「凍てつく洞窟」（東京都・西川和輝）　※規定文字数を超えるダンジョン名には変更が加えられています。



勝者はただ一機のみ。
ミュージアム・モード.
●ゲーム中に遭遇した浮空機をメモリーカードにコレクションできる[ミュージアム・モード]を搭載。全75機種を君はどれだけ集められるか。
チューンアップ.
●浮空機の[チューンアップ]が勝利への近道。完全3D化されたパーツの組合せは13500通り以上、究極のカスタマイズを見つけて勝利を目指せ。
3Dバトル.
●チューンアップした浮空機の性能は、迫力空中戦[3Dバトル]で試せるぞ。戦闘では経験値やレアなアイテムも手に入るぞ。
パラレルシナリオ.
●君の人気の高い低いによってストーリーが180度も変化する[パラレルシナリオ]採用。人気者や悪者になることで何度でもゲームが楽しめる。
●各チェックポイントには[制限時間]と幻の魚[天空魚]の持ち込みが条件。住民からの情報を得て幻の魚を探し出せ!
PACK-IN-SOFT
Victor Interactive Software Inc.
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
速さを競うRPG。
空を制するパイロットこそが人々の羨望を集める世界"フローティア。"そこでは10年に一度「天空キャノンボール」という最も権威あるレースが行われる。世界最高のパイロットという栄誉と、莫大な賞金を目当てに強者どもが集まる過酷なビッグレースに勝つことがプレイヤー=主人公ティガロの使命である。
THE AIRS
エアーズ
標準価格¥5,800 3月発売予定
©Nexece / Aquariu Arts / Marucome / Victor Interactive Software Inc.
PlayStation



アナログコントローラ DUAL SHOCK 対応
ちっぽけ
ラルフの大冒険
PlayStation
The Adventure of Little Ralph
正統派ジャンプアクション遂に登場!!
インターネット
ハイスコアランキング
開催予定
http://www.new.co.jp
興奮度高まる多彩なステージ。ノンストップの爽快感が気持ちいい!
今春発売予定
標準価格:5800円(税別)
株式会社ニュー 〒277-0005 千葉県柏市柏2-6-17
ユーザーサポート:0471-60-1131
Copyright (C) NEW Corporation 1999 All Rights Reserved, and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



君だけの物語を駆け抜けろ!
翔べ!夢に向かって
新世紀GPX
サイバーフォーミュラ
CYBER FORMULA
新たなる挑戦者
3.18 ON SALE
初回封入特典!!
オリジナルヒロイン
結城レナ
特製
トレーディングカード
いよいよADVでブースト・オン!
★ CHECK IT OUT!
❶ サンライズオリジナルアニメシリーズ制作スタッフ完全協力!
ゲームオリジナル描き下ろしの総作画枚数1,200以上に及ぶハイクオリティカット!
ファン必見のオリジナルムービーシーンも収録! その上、ゲームだけのオリジナルヒロイン「結城レナ」が登場!
❷ OVAシリーズでおなじみ金丸淳一、三石琴乃、そして川澄綾子ほか総勢20名にのぼる豪華声優陣が大集結!
● 1999年3月18日発売●レーシングアドベンチャー●デュアルショック対応(振動のみ)●税別予価6,800円(2枚組)
PSソフト発売記念クイズキャンペーン実施中!
ゲームクリア後(バッドエンドを除く)のオプション画面「Graphic」の
「Select BackGround」NO.123を選択すると背景に現れるキャラクター3人は一体誰でしょうか?
正解の方から抽選で5組10名様に豪華出演陣に会える「サイバーフォーミュラ・スペシャルパーティ」へのご招待券、
さらに50名の方にOVA「サイバーフォーミュラSAGA」シリーズビデオ全8巻をプレゼント!
応募締切:99年4月末日消印有効/応募方法:官製ハガキに質問の答えと住所・氏名・年齢・職業・電話番号を明記の上、下記までお送り下さい。
住所:〒102-0081東京都千代田区四番町7新和ビル2F「バップ PSサイバークイズ係」発表は商品の発送をもって代えさせていただきます。
3.25 ON SALE エンディングテーマ「終りのない夢に向って」川澄綾子(オリジナルヒロイン結城レナ役) CDシングルVPDG-20793/¥1,020(税込)
©サンライズ ©VAP INC.
PlayStation
●お問い合わせ:〒102-0081 東京都千代田区四番町7 新和ビル2F ㈱バップ 映像制作本部(03)3234-2431
※お電話によるお問い合わせは月曜日~金曜日、朝10時30分~夕方6時30分までにお願いします
VAP Homepage http://www.vap.co.jp/
vap


SonyMusic
Sony Music Entertainment (Japan) Inc.
PlayStation
忍が帰ってくる。
「心・技・体」さらに磨いて——。
立体忍者活劇
天誅
忍凱旋
Tenchu
Shinobi-Gaisen
好評発売中! 標準価格：¥4,800(税抜)
●SLPS-01901 ●プレイステーション用ソフト
アナログコントローラ DUAL SHOCK 対応
制作：(株)アクワイア
発売元：(株)ソニー・ミュージック エンタテインメント
©1998,1999 Sony Music Entertainment (Japan) Inc.
E-mail：multi@nm.sme.co.jp http://www.sme.co.jp/Tenchu/
このゲームには暴力シーンやグロテスクな表現が含まれています。


TECMO
出たな、ジョッキー!!
PlayStation
●新パラメーター"末脚"
持続型から瞬発型まで仕掛けのタイミングがますます重要。
●ペース判断が可能に!
ハイペースなら先行馬はバテバテ、スローペースなら追い込みが決まりにくいぞ。
●VSモードも充実
1対1のほか団体戦もあるぞ。対戦条件もさまざま。
●パドックで確認
愛馬とライバル馬の調子を出走前にチェック。
3月18日ゲートイン!
※写真のコントローラは非売品です。 ©TECMO,LTD.1999
GALLOP RACER3
ONE AND ONLY ROAD TO VICTORY
ギャロップレーサー3
プレイステーション用 ジョッキーレーシングゲーム 標準価格5,800円
DUAL SHOCK 対応
製品購入者に抽選で当たる
3月末日消印有効の製品添付アンケートハガキ返送者の中から抽選で当たる!
Wダブルチャンスキャンペーン
今度のギャロップレーサー3はここもスゴイ!! その1
自分の馬が作れる!
だから...
これが【純白君】だ!
あの名馬を超えた!?テクモが贈るオリジナル馬
スーパー逃げ馬【純白君】
秘密のパスワードプレゼント
配合発生確率わずか約0.25%の純白の馬体!走り出したら止まらないスーパー逃げ馬「純白君」をプレゼント。あらゆるレースをぶっちぎりで勝利だア~!
ポケステ予想で一攫千金!!
【ギャロップレーサーフェスティバル】ご招待
たまには人のふところで勝負してみませんか?「勝てばタナボタ、負けてもOK」魅惑のイベントへご招待します。プレゼントする軍資金を元手にポケステ予想で一攫千金をねらえ~!
※詳しくは【テクモホットライン】をお聴きください。
だから...
今度のギャロップレーサー3はここもスゴイ!! その2
教祖様が出目をさずけてくれる。
PocketStation 対応
なんと予想が!?
テクモブースにジョッキー現る!?
東京ゲームショウ'99春
会場:幕張メッセ(日本コンベンションセンター)展示ホール1~8
開催日:3月20日(土)10:00~19:00・21日(日)10:00~17:00
主催:社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会(CESA)
前売券好評発売中
●前売券:一般…1,000円
●当日券:一般…1,200円
このソフトは下記コンビニエンスストアでも販売しております
FamilyMart
上記4チェーンのほか、四国スパーでもお求めになれます。
但し、一部店舗においてはお取扱いしていない場合がございますので、ご了承下さい
テクモ株式会社 コンシューマー事業部 〒102-8230 東京都千代田区九段北4-1-34●テクモホットラインTel.03-3222-7550 ●テクモインターネットスタジオ http://www.tecmo.co.jp

電撃PlayStation-G

熱烈歓迎超高級美少女系電脳遊技最新情報満載特集頁



イラスト／伊藤勇太

Lの季節
A piece of memories



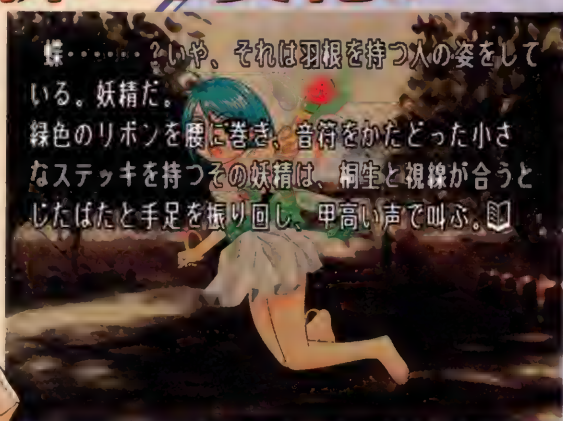
現実界と幻想界、２つの世界を舞台にした魅力的な設定とキャラクターで注目を集めている、トンキンハウスの最新作、『Lの季節』。大増ページでお届けする今回は、ゲーム最新画面＆最新情報を始め、春のTGSで行われるキャラクターコンテスト情報、オープニング曲のタイアップ情報など、これまでにない情報を盛りだくさんでお届けするぞ。完成に一歩一歩近付いている『L』の鼓動を感じてほしい！

TGS SPRING '99	Lの季節 A piece of memories	
夏予定	▶価格未定	▶トンキンハウス
AVG	▶MC（ブロック数未定）	

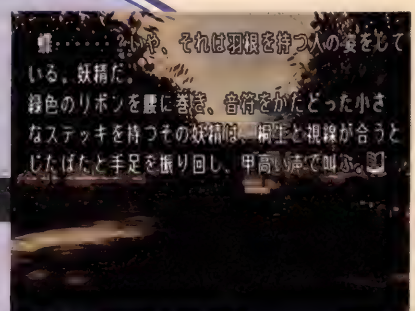


電撃だけの特選新情報！

メイン画面にも新たな変化が…



◀そして、キャラが表示されると、背景はパステル画調へと変化する。今までにも、実写背景＋アニメ絵という作品はあったが、実際には見にくい物も多かった。この方法なら、違和感なくキャラを全面に押し出せる。



▲キャラが画面上に登場しないときは、背景のグラフィックが普通に表示される。ちなみに、思わず実写と見間違えてしまいそうだが、背景は3DレンダリングによるCG。このリアルな描き込みにも、ぜひ注目してほしい。

よりキャラクターを生かす演出に注目！

このゲームの基本となるのは、背景の上に、登場人物のバストアップCGと文字が重なったご覧の画面。実は、今までに紹介した画面と比べても、微妙に変更されているのがわかる。そう、キャラクターが表示されているときは背景がパステル画調に処理されるようになったのだ。この演出のおかげで、よりキャラが際立つようになった。こんな細かいところへのこだわりからも、作品への"愛"を感じられる。



▶さらに、普段よりも大きいバストアップCGと、単色でまとめられたパステル画調背景。中にはこんな特別な演出がなされるシーンもある？

2つの世界の遭遇は

キャラクターの表情も千差万別



画面上のキャラクターたちは、そのときの会話の流れや状況に応じて実にさまざまなリアクション（表情）を見せてくれる。ここでは、なかでも感情表現が豊かそうなリリスをピックアップして、その表情集を大公開！　もちろんリリスだけではなく、登場するキャラ全員にさまざまな表情のパターンが用意されているぞ。より臨場感溢れる会話を楽しむことができるのだ。







ほかのキャラだってもちろん表情豊か

これまでの紹介で、「Lの季節」には現実界と幻想界、合わせて８人のヒロインが登場することをお伝えしてきた。だが、DPSが独占入手した情報によれば、彼女たち以外にもたくさんのサブキャラが登場するらしい。ここでは、そんな中から、新たにプロフィールが明らかになった、女性ファン待望（？）の美形男性キャラ３人を紹介しよう。果たして、彼らはストーリーにどう絡んでくるのか？　各ヒロインとの関係も気になるところだ。また、右の設定画の４人については、新情報が入り次第随時お知らせするぞ。



竜崎

夜叉という種族で、幻想界の主人公が組んでいるバンドのベーシスト。常に斬新なスタイルを求め、最新ファッションを気にしている。



虎島

ダークエルフで、竜崎と同じく主人公のバンドのドラマー。非常に短気な性格で、学校からも「要注意生徒」と目を付けられている。



川鍋宗治

現実界の新聞部部長。学園祭用の記事として、部員である主人公と天羽に「学園七不思議」の調査を命じる。このことが、すべての事件の発端となる……。

新キャラの存在も明らかに!



設定画も独占入手!

どんな恋をもたらすのか?

キャラクター人気コンテスト in 東京ゲームショウ'99春

TGS会場でグッズをGET!




▲▶TGS'98秋でも大盛況のトンキンハウスブース。前回は、トレーディングカードやポストカードが配られたが……今回は？　キミの1票で、大きく順位が変わることもある。みんなこぞって投票しよう！

来たる3月21〜22日の2日間、千葉の幕張メッセにおいて開催される東京ゲームショウ'99春。トンキンハウスのブースでは、今回も「Lの季節」キャラクターコンテストが行われることが決定したぞ。来場して投票してくれた人には、もれなくトンキンハウスから特選キャラクターグッズをプレゼント！　自分のお気に入りのキャラを応援するだけで、ゲームショウでしか手に入らない"レア"なグッズがもらえるなんて……ファンなら絶対に見逃せない大チャンスだ！

DPS&トンキンハウス連動企画!

キーワードは…

「電撃の季節」

だっ!!

で、キーワードってなに？

そして、このページを読んでくれている人に超特大情報！　今回の投票では、DPSとトンキンハウスとの連動企画として、「TGS会場での投票の際に、左のキーワードを書き添えて投票」すると……なんと、抽選で選ばれた方には「Lの季節」が発売日に届いちゃう！　という大キャンペーンが実施される。詳しくは右のファン投票の流れを参照してほしい。また、DPS読者だけによるキャラコン（キーワードが書いてある票だけを集計）なども企画しているぞ。

DPS流ファン投票の流れ

①DPS本誌で、「キーワード」を覚える⇒
②TGS・春会場に行く⇒
③トンキンハウスブースで投票する⇒
④投票用紙の所定の場所に「キーワード」を書く⇒
⑤抽選でソフトが当たる！



★プレゼントコーナー★

今回もメーカーさんの御厚意で、声優さんのサイン入りポスター（タイプA、B各2名さまずつ）をプレゼント！　希望する人は、郵便番号・住所・氏名、欲しいポスターのタイプを書いて、下のあて先までどしどし応募しよう。

あて先は……
〒101-8305　（株）メディアワークス
電撃プレイステーション「Lは何のL？」係
しめ切りは、3月25日の消印有効です

サイン入りポスターを4名さまに!


タイプA

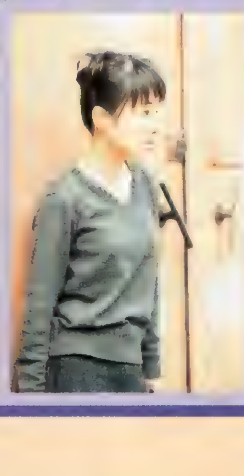

タイプB

オープニング曲も決定! 歌うは何と…小松未歩

ついに「Lの季節」の主題歌決定！　しかも、歌うのはアニメ「名探偵コナン」のオープニングなどでも有名なシンガーソングライター・小松未歩。彼女の発売中のセカンドアルバムに収録（5曲目）されている「手応えのない愛」が、このゲームの主題歌となる。現在トンキンハウスでは、「Lの季節」のために書き下ろされたというこの曲に合わせて、オープニングムービーを作成中とのこと。気になるキミは、ひと足早くチェックだ。



これが目印!!



STORY & CHARACTER ストーリー&キャラクター

ここでは、ゲームショウの人気投票で、「誰に投票すればいいかわからない!」という人のために、8人のヒロインのプロフィールをもう一度掲載することにしよう。また、右では今まで謎に包まれていたゲームの導入部分も紹介。おぼろげながらも、世界観が見えてきたぞ。

平穏と静寂の支配する世界。住人は一切の感情を持たず、争いもなく、永遠の時を過ごしていた。だが、1組の男女が愛し合ってしまったことから、世界に異変が起こり……世界は異なる性質を持つ2つの世界、現実界と幻想界に分かれてしまう……。 クラスメイトの天羽と一緒に学園で起こる奇妙な事件を調査する現実界の主人公、上岡。人の輪に解け込めず、バンドだけが生き甲斐となっている幻想界の主人公、桐生。この2人が、ふとしたことから謎の「七角形のペンダント」を手にしたことが、2つの世界を巻き込む、大きな事件の幕開けとなる。



現実界

弓倉亜希子 — 優

16歳。自分のことよりも、先に他人の心配をする優しい女の子。普段の明るさの反面、数々のコンプレックスに悩む気弱な一面もある。

星原百合 — 独

16歳。冷たく大きな瞳が印象的な少女。友人もおらず、常に1人でいる。どうやら過去に起きた事件が、原因になっているようだが……。

東由利鼓(つづみ) — 走

16歳。陸上部に所属するスポーツ少女。性格はサバサバしているが、表情は常に機嫌悪げ。また、思い込みが激しく、暴走することも多い?

天羽碧 — 写

17歳。新聞部に所属しており、優等生であったり、クールであったり、好奇心旺盛であったりと、さまざまな性格を使い分ける。カメラが趣味。

幻想界

湖(こ)潤(うるい)リリス — 音

身長(?)15.8cmの音楽の妖精。無邪気でまるっきりお子さまな性格だが、一応16歳。"音楽の力"で成長することができるらしいのだが……。

舞波優希 — 死

13歳。手に携えた大きな鎌が示すように、死神(見習い)の女の子。だが、引っ込み思案な性格で、魂相手にもモジモジしてしまうらしい。

鈴科流水音(るみね) — 幽

17歳。美術部に所属する、明るく健康的な幽霊。オシャレ好きで、自分で制服を改造してしまうほど。音楽にも造詣が深く、ピアノの腕前も一流。

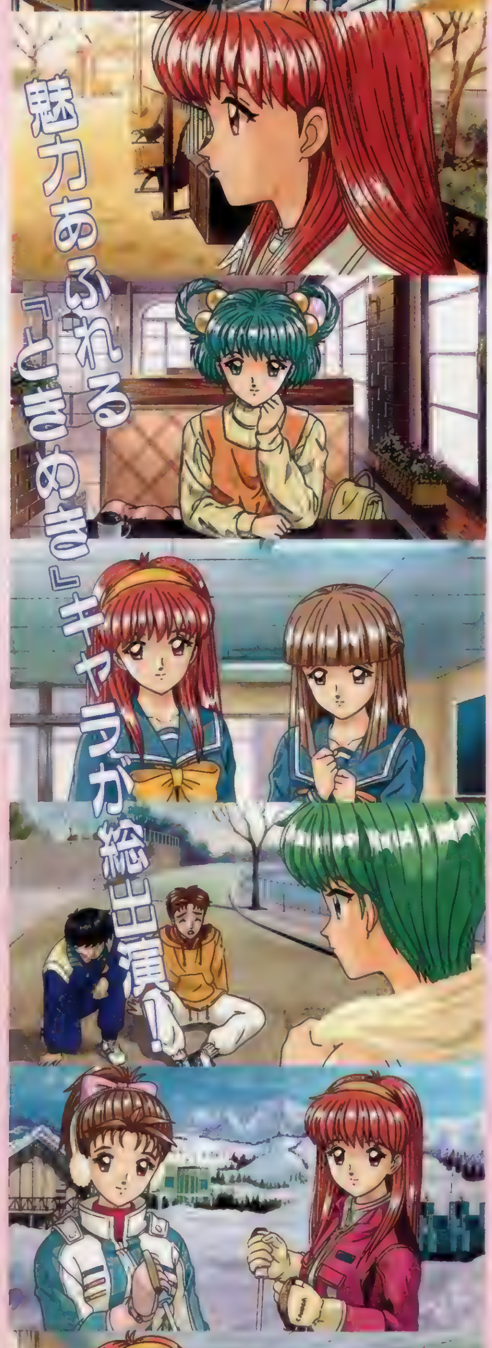
氷狩吹雪 — 雪

17歳。褐色の日焼けした肌をしているが、実は雪女。空手部に所属しており、その銀色の髪とワイルドな容姿からか、同性にも人気があるようだ。



ファン待望、『と

藤崎詩織と館林見晴の2大人気キャラをヒロインに迎えて、『ときめき』ドラマシリーズもいよいよ最終章へ。今回のミニゲームは？　気になるストーリーは？　などなど、ゲーム序盤のプレイから判明した『旅立ち〜』の雰囲気を紹介していこう。



★キーワードは「卒業文集」!?

サッカー、バンドと毎回趣の異なるテーマで展開してきたドラマシリーズ。『旅立ち〜』では「卒業」をテーマに物語が進んでいくぞ。主人公は、ふとしたことから幼なじみの藤崎詩織と卒業文集の制作に携わる。文集の制作過程で主人公は、お馴染みの『ときめき』キャラたちとの出会いを体験することに。彼女たちは、高校生活に思い出を残そうとする主人公にどのような影響を与えるのか？



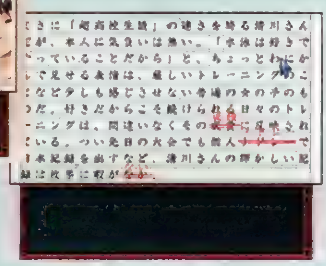


▲気づかないうちに、幼なじみの距離は遠くなっていた。
◀毎日放課後には、詩織と2人で作業をすることになる。

Point 1. 文集作成は、文章校正のミニゲーム！

プレイヤーは文集に載せる作文をチェックすることになるが、文中には思わず吹き出す奇妙なフレーズがいっぱい！　ミニゲームの内容は簡単な間違い探しで、文中の怪しげな場所をカーソルで指すと自動的に修正されるぞ。仕上げには詩織のチェックが待っていて、正解数に応じて好感度が変化するようだ。





▲詩織が選んだのは、水泳部のエース・清川望のワンショット。
▶ちょっと見ればすぐわかる間違いばっかりだぞ。

Point 2. 文集が導く新たな出会い！

『虹色〜』や『彩〜』で描かれたモノも含めて、文集にはさまざまなエピソードが綴られる。文集の内容に合わせてお馴染みのキャラが登場して、出会いのイベントが発生していくぞ。





▶作文が出会いのきっかけというのも、文学少女ならでは？
▼彼女との出会いは、主人公に大きな影響を与えることに……。

TGS '99 SPRING TOKYO GAME SHOW

ときめきメモリアルドラマシリーズvol.3
旅立ちの詩

4/1（予） AVG	▶¥5,800	▶コナミ
	▶MC（2ブロック）	

　※画面はＳＳ版・開発中の画面です。

きめき』のフィナーレを飾る



予想外のバレンタインデート……

文集制作のために参考資料を買いに出かける2人。幸運にも詩織から映画に誘われて、嬉しい展開に！　この機会に告白をと考える主人公だが……。





▲仲良くプリントシールを撮る2人だけど、恋人と呼ぶにはまだ早い!?　◀「幼なじみで終わってしまうぞ！」という好雄の忠告で告白を決意するものの、妙に意識してしまう。

いつまでも仲の良い幼なじみで……

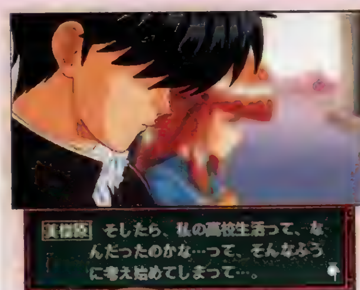
何も言えない主人公を待ち受けていたのは、詩織の衝撃のひと言。魅力不足を思い知らされ、自室で今までの高校生活に思いを巡らす。しかし、悩むほどに彼女と自分の距離を感じるばかりだった。



▶彼女のひと言には、どのような想いが込められていたのだろうか？



▶告白さえ考えていた主人公にとって、このショックはあまりにも大きい。



「輝いたとき」を探して……

高校生活に思い出がない、人と違って輝いている一瞬さえなかったと、悩みを打ち明ける美樹原。自分と同じ悩みを持つ彼女を励ますうちに、まだ間に合うという気持ちが込み上げる。こうして、卒業までに何かを残すため、主人公の奮闘が始まるのだった。

ミニゲームが主人公を育てる!?

以前紹介したマラソンのミニゲームは、やはり育成に深く関わっていたぞ！　主人公は毎朝のマラソンを通じて、筋力や根性といった能力を鍛えていくのだ。マラソン以外のミニゲームも多数確認できたが、その効果は定かではない。おそらく、各キャラとの好感度に影響するのでは!?



▲ゲーセンではSTGのほか、「ギターマニア」などのミニゲームが楽しめるぞ。



▲短期間で自分を鍛える主人公。はたして、卒業までに何かを残せるだろうか？



ラブストーリーをアナタへ♥

あすか120%

PSを代表するギャル格闘ACTの続編が装いも新たに登場





Karina

豊田　可莉奈(とよた　かりな)。生物部に所属しており、飛鳥の幼なじみ。非常にプライドが高く意地っ張りでわがまま、そのため人付き合いも下手で、友人も少ない。化学と生物が理科を二分する物と考え、化学部に所属する飛鳥に対してライバル心を燃やす。……が、それはどうやら、幼い頃に受けた飛鳥からのヒドイ仕打ち（飛鳥には悪気はなし）のトラウマからという噂も？　ペットのカエルをケロピョンと名付け、溺愛している。



各クラブの名誉と部費をかけて、美少女たちがくり広げる格闘ＡＣＴ——３年前に発売され、キュートなキャラクターと絶妙な対戦バランスが話題を呼んだ『あすか120％SPECIAL』。その後もマイナーチェンジ版が発売され、ついにはＳＳにも移植された人気のシリーズだ。そして、このたびそのＳＳ版に数々の新要素を加え〝ファイナル〟の名を冠して、再びＰＳへと「あすか」が帰ってきた！

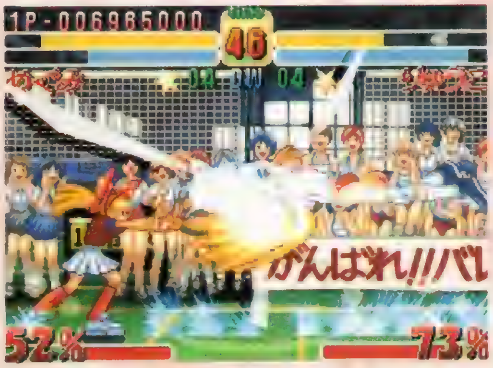
今回は、入手したばかりの開発中の画面と、判明した３つの新要素を紹介していこう。'99年も「あすか」から目を離せない！

復活宣言

化学部の名誉に賭けて！

本田　飛鳥（ほんだ　あすか）。中学のときに化学部の先輩、扇ヶ谷に認められ化学部にスカウトされた期待の新人。素直で明るい性格で、何ごとに対しても一生懸命。ただ、多少天然ボケ気味なところもあり、それが可莉奈との関係を悪化させているフシも。もっとも、飛鳥自身は可莉奈と仲良くしたいと思っているらしい。





全面描き直しの美麗グラフィック

画面写真を見てもらえばわかるように、従来のシリーズとは別物といえるほどグラフィックは各段にグレードアップされた『ＦＩＮＡＬ』。キャラクターはひと回り以上も大きくなり、細部まで描き込まれたコスチュームや表情など、よりキャラクターのイメージに近付いている。また、演出面も強化され、必殺技などのエフェクト（特に光による）や、コンボ表示など、これまで以上にド派手な闘いを楽しむことが出来そうだぞ。

イメージイラストもリニューアル



そして、今回紹介している飛鳥や可莉奈を始めとした、登場キャラクターのイメージイラストをリニューアル！　新イラストレーターに起用されたのは、月刊「アニメディア」（学研刊）で「ジェネレイター・ガウル」を連載中の細雪純（ささめゆき・じゅん）さん。初代『あすか』キャラクターデザイナー、本誌や「電撃G'sマガジン」でおなじみの七瀬葵さんのデザインを取り込みつつ、線の細いアニメ調のスッキリした絵柄が特徴的だ。

SS版をベースにさらにバージョンアップ！　新要素満載の"ファイナル"エディションに注目

Burning1　全キャラクターに新モーション・新技が追加

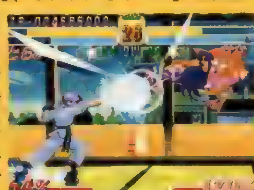
まず最初に目に付くのが、グラフィックの変更による通常技の変化。今までは"✚キー前＋弱攻撃"と同じ扱いだった中攻撃が独立した技となり、空中でもくり出せるようになった。また、相手を吹き飛ばす効果のあるカウンター攻撃も、立ちとしゃがみの2種類に増えた。そして待望の新"必殺技"が追加されるキャラもいるという。キミのキャラは？



◀プロレス同好会の金髪娘・キャシィ。最終奥義独特の青い残像をまとっているこの投げ技……？　新技か!?

Burning2　新コンボシステム「スーパーラッシュ」搭載

技を出したり、攻撃を受けることによって溜まる、画面下部のバーニングゲージ。このゲージは、最終奥義とカウンター攻撃などを使用するときに消費する。それに加え「ファイナル」では、「スーパーラッシュ」と呼ばれる新攻撃システムにも関係することが判明した。これは、ゲージが120％状態で発動できるもので、発動中は「最終奥義以外のすべての技がキャンセルできる」ようになるらしい。可能性は∞？

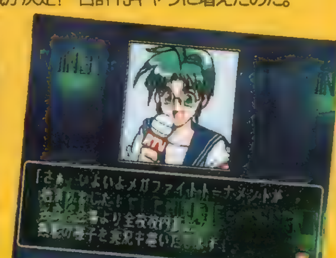


▲ただでさえ連続技が多彩なシリーズだけに、期待の高まるシステムだ。

Burning3　あの古館伊知子が参戦する!?

SS版では、PS版の12キャラに加え、あすかの先輩・扇ヶ谷や新堂学園長が使えたが……『FINAL』では、それに加えて闘いの実況中継担当だった放送部の古館伊知子の参戦が決定！　合計15キャラに増えたのだ。

▶PS版初代『あすか』より。とても闘うのが得意なようには見えないが……。もしかして、武器は"声"だったりして……？



FINAL Burning Fest.

あすか120% FINAL Burning Fest.

5月（予）	▶¥5,800　▶ファミリーソフト
対戦ACT	▶MC（1ブロック）

魅惑のキャラクターたちとちょっぴり大人の恋愛体験！

胸騒ぎの予感



魅力的な大人の女性たちを相手に、ドキドキの恋愛体験ができてしまうのがこのゲーム。今回は気になるゲーム世界の設定と、主人公が口説くことになる6人の魅力的な女性キャラクターを紹介。みんなさまざまな職業についた大人の女性ばかりだぞ。

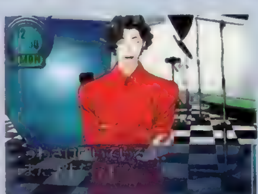
TGS '99 SPRING TOKYO GAME SHOW　八神ひろきのGAME TASTE **胸騒ぎの予感**

5/20(予) SLG	▶¥5,800　▶講談社
	▶MC(ブロック数未定)

広告代理店のバイトはお楽しみがいっぱい♡

『胸騒ぎの予感』は広告代理店でアルバイトする主人公が魅力的な女性たちと出会い、大人の恋に落ちていく恋愛ＳＬＧ。物語は大学生の主人公がバイト生活を始めて、アメリカへと留学に旅立つまでに起こる、数々のエピソードで構成されていく。１人の女性一筋で口説き落とすのも、効率良く複数の女性を口説き落とすのも、主人公であるキミの自由だ。キミはハッピーエンドを迎えることができるか？

●バイトの日々を送りつつ…



▶同性の主人公に気があるらしい、カメラマン。

バイト生活中には、いろいろな人々との出会いがある。恋愛の対象となる女性ばかりでなく、バイト先の部長やカメラマン、大学の友人など、多くの男性キャラとの関係も複雑に絡み合いながらストーリーは進行する。

●女の子たちと親密に!!

女の子との出会いはバイト先だけとは限らない。意中の女性と知り合うことができたら、仕事やデートなどで同じ時間を過ごし、少しずつ親密な関係になろう。すると彼女たちの様々なイベントシーンを見る機会も増えていくはずだ。その多くのシーンは世の男性が夢見る大人のシチュエーションで展開するぞ。

八神ひろきの GAME TASTE



キャラクターデザインを担当したのは「G-TASTE」や「DEAR BOYS」（共に講談社刊）などの代表作で知られる八神ひろき氏。また、この「胸騒ぎの予感」は「G-TASTE」のゲーム版ともいえる作品とのことだ。原作同様にフェチごころをくすぐる美しい女性たちが君のハートをとりこにするぞ。



▲様々なシチュエーションで発揮される彼女たちのフェロモンを感じよう。







それは恋の予感―

心はずむ楽しいひととき―

6人の美女たちがキミを誘惑…！

ここに紹介するのは、ゲーム中でキミの恋愛候補となる６人の女性キャラクターたち。主人公は９月にはアメリカへの留学が決まっているため、８月下旬にはアルバイトを辞めることになる。つまり、６月から８月下旬の期間内に彼女たちのハートを射止められるかどうかが運命の分かれ道。相手の女性はそれぞれがまったく違う職業についているため、当然ながら交わす会話内容も相手によって異なる。まさに十人十色のラブストーリーが展開するぞ。



神薗史華●かみぞのふみか●

内気でまじめな受付嬢

PROFILE

年齢●23歳　誕生日●12月24日　血液型●A型
身長●162cm　スリーサイズ●B84 W59 H88

主人公がバイトする広告代理店「リバティ・ジャパン」の受付嬢。自分を表に出すことが少なく目立たないが、いつも気配りを忘れない女の子。趣味はテニスで社内のサークルにも参加している。普段から実年齢より年下に見られることが多い。



相沢香苗●あいざわかなえ●

豊満な胸がコンプレックス

PROFILE

年齢●21歳　誕生日●９月30日　血液型●O型
身長●150cm　スリーサイズ●B96 W60 H94

お年寄りに人気のある看護婦。豊かなバストにコンプレックスを抱いているためか、つねにひかえめでおとなしい。やさしくまじめな性格で、お年寄りの患者から「孫のヨメに」とお見合いを勧められ、何度もお見合いをした経験を持つ。しかし内心では周りに流されやすい自分を変えたいという願望を持っている。



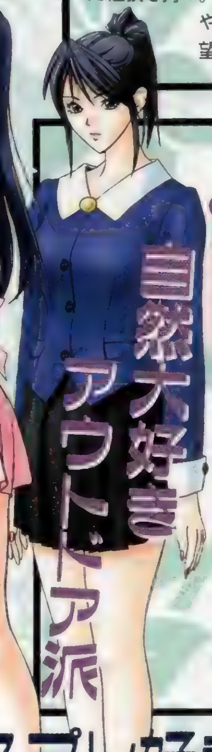
斉木まゆ●さいきまゆ●

ブランド指向の女子大生

PROFILE

年齢●20歳　誕生日●７月29日
血液型●O型　身長●163cm
スリーサイズ●B88 W62 H90

主人公と同じ大学のゼミに通う女子大生。しかし、今は大学の授業を受けるより遊ぶお金を稼ぐことに忙しく、ファミリーレストランでウェイトレスのアルバイトをしている。将来はエッセイストになり、ファッション誌で連載を持つというイメージ先行型の夢を持っている。好き嫌いのハッキリした性格のため、少し高飛車な性格だとみんなに思われている。



松永葉子●まつながようこ●

自然大好きアウトドア派

PROFILE

年齢●21歳　誕生日●11月９日
血液型●B型　身長●154cm
スリーサイズ●B78 W53 H82

フィットネスクラブのインストラクター。動物や植物など自然に関することが大好き。夢中になるとほかのことが見えなくなってしまう性格で、その影響かデート中でも会話にのぼる内容は自然のことばかり。面倒みがいいため、常に同性から頼りにされている。反面、同世代の男性に物足りなさを感じている。



真田珠樹●さなだたまき●

外見とは裏腹にロマンスに憧れる

PROFILE

年齢●22歳　誕生日●８月15日　血液型●AB型
身長●173cm　スリーサイズ●B83 W62 H87

主人公の行きつけの居酒屋の店員。男勝りな性格でナンパな男は嫌い。毎日の日課として空手の稽古をかかさない。しかし、その一方では恋愛小説を愛読している女性的な一面も持ちあわせている。主人公とは顔なじみで姉と弟のような関係。



花咲夢緒●はなさきゆめお●

コスプレ好きのカメラマン

PROFILE

年齢●22歳　誕生日●６月22日　血液型●B型
身長●156cm　スリーサイズ●B80 W58 H83

主人公のバイト仲間で、カメラマンのアシスタントをしている。本人に自覚はないが、かなりのおっちょこちょい。また、アニメキャラのコスプレが趣味で、仕事をほうり出してでもイベントに参加してしまうほど。

F·O·G
Full On Games

PlayStation

●15年ゲームやってきて、このゲームこそマイベスト1のゲームです。(21男)●いい感じ。(19女)●ゲームに対する情熱はほんとうに素晴らしいと思います。次回作がほんとうに楽しみです。(22男)●各ゲーム誌での評価を知らなかった為、ソフトショップを30軒廻り、買ったショップでも最後の一本。(24男)●作品にかける情熱や思い入れが伝わってきました。(24男)●グラフィック・シナリオ・サウンドのクオリティ・ボリューム共に文句なしの完成度でとてもすばらしかったです。(23男)●保存用に、と思いまた買ってしまいました。今までプレイしたゲームの中で間違いなくNO.1の作品です。(23男)●前作同様、大変インパクトのある独自性の強いゲームだと思います。(35男)●泣いた…ポスター欲しくて3本目を買ってしまった。(23男)●「みちのく秘湯恋物語」から約一年、待ちに待ったソフトでした。1998年のプレイステーションソフトの中で一番の作品です。(25男)●ソフトに込める「気持ち」だけはどこにも負けない、という貴社の心意気、今回も確かに受け止めました。(26男)●心に残った宝物的ソフトです。(20男)●この作品は素晴らしいと思いました。本当にありがとうございました。(25男)●今回ヒロインが○○たびに泣いていた。自分がどれだけこのゲームにはまっていたのかよくわかる。(18男)●シナリオ・グラフィック・サウンドがすばらしく時間がたつのも忘れるくらい集中してプレイできた。(23男)●圧倒的なボリュームとそれをあきさせないストーリー、キャラクター達に感動。(25男)●職人のこだわりの様なものを感じて、本当に楽しい。(27男)自分にとって絶対手放すことの出来ない"1本"になりました。(26男)●みちのくで気に入ったので何気無く買ったのですが大当たりでした。(25男)●泣いた。自分もこんなゲーム作ってみたいと思った。(23男)●またまたハマって、睡眠不足の日々が続いています。(32男)●素晴らしい!!有名声優を登用することばかりに熱心で中身がカラッポなゲームが多い中、「しゃべらない」とは実にいさぎよい。(25男)●発売日に「14けん」ものゲーム屋に行ったのに売ってませんでした。(16男)●文句無しに今年度NO.1のソフトでした。(24男)●こんなにやり応えのあるゲームを作って頂いて本当に有難うございます。(22男)●むちゃくちゃ感動しました。はっきしいって今年最高のゲームです。(24男)●とてもとてもカンドーしました。涙ぼろぼろ流しながらやってましたよ。(22男)●ゲームの出来は最高です。店の人は売れないといってたけど。(23男)●このゲームをプレイしている間、自分は本当に泣き、そして心から笑えました。開発に関わった全ての人に。素晴らしいゲームをありがとうございました。(17男)●ゲームのみならず他のどの分野においてもこれ程感動して泣けるものはないと思う位です。(18男)●ここ数年、感動をして涙を流すという事が無かった自分が、1本のゲームに感動し、うかつにも泣いてしまいました。このような良作は自分の10数年のゲーム歴の中に一本も有りませんでした。(23男)●どの時代もプレイしていると体が震えるほど心に残った。(17男)●大人になってゲームで初めて泣きました。ゲームに携わった総ての人に「アリガトウ」(22男)●長年ゲームをやってきましたが、これ程感動したソフトは初めてです。本当に素晴らしいゲームを制作してくれてありがとう。(21男)●とても感動しました。こんなに「せつない」シナリオ初めてです。ほんとに「スゴい」ゲームだと思います。(15男)●最高です!泣けました。私の98年ベストゲームです。(22男)●ただのギャルゲーかと思っていたのですが、プレイ終了した今思うと、海よりも深く反省しないといけません。(27男)●この小さなスペースでは書ききれない程の感動を僕に与えてくれました。(18男)●これからもこの独自の美学を貫いていってください。(21男)●泣きました。思い切り…。ボロボロです。(32女)●こんな素晴らしい作品に出会えたことに感謝します。(27男)●私のゲーム史上最高峰のゲームです。(17男)●ひさしぶりにゲームをしながら泣けました。本当にいいゲームありがとうございました。(18男)●こんな素晴らしい作品を作っていただいた事、感謝しています。(25女)●みちのくから久しぶりだけど、こんなにいいゲームを用意してたとは。(24男)●F·O·Gさんのソフトはなぜか手に入れにくいのでその辺をなんとかして頂きたい。(29男)●これで5800円は安い買物だった。(20男)●いい場面が多過ぎます。(21男)●3年に1本でるかでないかの真に至高の一品といえると思います。友人にも買わせました。(24男)●本当におもしろい、今世紀最大のヒットのゲームだと私は思う。(17男)●男なのになんどかなみだぐんでしまった。(17男)●久遠の絆は千数百タイトルを越えて巡り会った最高のソフトです。(23男)●私は、「このメーカーさんはきっとやってくれる」と信じてました。こんどはもう少し売れるといいね(爆)もう感動と涙いっぱいです。ともかく勢いを感じました。作った人が力のかぎりを出し切ってぶったおれたんじゃないか、そんな感じがします。(34男)●今まで、これほどまでに泣いた事があるだろうか、というぐらい泣けました。(18男)●ふつうゲームはメーカー第一でぼくは決めているけど、このゲームをして考えなおさなければいけないことがあった。(16男)

【注】アンケートハガキのご意見から、都合のいいところを抜粋しました。尚、他社の権利等に抵触する部分以外は、漢字表記を含め原文のままです。

「久遠の絆」の発売以来届いた、たくさんのお葉書、お手紙。

各誌レビューでも高評価

ユーザーチャートもランクイン



平安・元禄・幕末・現代…。輪廻転生をテーマに描く感涙のシネマティックノベル。

久遠の絆

発売中　価格5,800円(税抜)
SLPS 01676

欠点だらけのソフトなのに、こんなにも賞賛を頂きました。こちらこそ心から、ありがとう。



プレイステーション版
美少女花札紀行 みちのく秘湯恋物語
SLPS 00941
発売中　価格 5,800円(税抜)



セガサターン版
美少女花札紀行 みちのく秘湯恋物語 Special T-36701G
発売中　価格 5,800円(税抜)

久遠の絆 オリジナルサウンドトラック♪♪
4月下旬発売予定　2枚組 価格3,000円(税・送料・手数料別)
[お問い合わせは] Bee1通信販売課：PHONE 03-5403-0419 (11~20時)

関連書籍
4月発売予定　久遠の絆 公式原画&設定資料集 ヘッドルーム発行
4月発売予定　ゲームコミック 久遠の絆(仮) ラポート発行
発売中　久遠の絆 オフィシャルコンプリートワークス 高橋書店発行

このゲームには暴力シーンやグロテスクな表現が含まれています。

株式会社 フォグ
〒150-0031 東京都渋谷区桜丘町12-5 桜丘Kビル3F
カスタマーサポート：PHONE. 03-3461-3834
受付時間　10:00~12:00／13:00~17:00(土日祝日を除く)

⚡電撃文庫

3月の新刊 好評発売中

TVアニメも発進！ 大人気シリーズ最新刊!!



外伝7

ゴクドーくん漫遊記

幽霊城でつかまえて！

中村うさぎ　イラスト／桐嶋たける

定価：本体490円+税

コミック連載中！「ゴクドーくん漫遊記」コミック電撃大王（奇数月18日発売）

4月1日発売！「ゴクドーくん漫遊記⑫」角川スニーカー文庫刊



ベイサイドシティを救えるのは彼女たちだけ…！

GUNDRESS 3 ガンドレス

天沢 彰（ORCA）イラスト／青木哲朗　定価：本体490円+税

TCG拡張カード 3月20日発売予定

央華封神 武争篇2 嘆きの声が響く空

友野 詳　イラスト／田沼雄一郎　定価：本体570円+税

3月27日新装版コミック③④巻発売！

聖痕のジョカ㊦ 闇の章

関口 準　原作／ひらりん　イラスト／相川 有

定価：本体570円+税

プレイステーション用ソフト 好評発売中（発売／キングレコード）

都市シリーズ 矗楽都市OSAKA〈下〉

川上 稔　イラスト／さとやす（TENKY）　定価：本体790円+税

新鋭がおくる近未来SF

ナノハザード

半田克己　イラスト／八房龍之助　定価：本体510円+税

電撃G's文庫

人類最後の女の子。明るくがんばるハルカのことが、みんなスキだよ……。

鉄コミュニケイション② チェスゲーム

著／秋山瑞人　原作／たくま朋正・かとうひでお　イラスト／たくま朋正　定価：本体630円+税

BSアニメ放映中！



5周年大感謝祭

新世紀エンターテインメントグランプリ／電撃文庫アカデミー賞

投票結果発表！

詳しくは現在発売中の電撃文庫挟み込みチラシおよびメディアワークスのインターネットHPをご覧ください。

発行●メディアワークス　発売●主婦の友社

お問い合わせ▶03·5280·7550（主婦の友社特販部）

内容に関するご質問▶03·5281·5207（メディアワークス電撃文庫編集部）

メディアワークスのホームページ　http://www.mediaworks.co.jp/


PLAY!
CAUTION!
このゲームには、
ペプシコーラの宣伝が
多数含まれています。
これは、もう全編コマーシャルだ!!
PEPSIMAN
好評発売中! 標準価格 ¥2,800(税抜)
株式会社キッド
〒108-0073 東京都港区三田3-7-18 ITOYAMA TOWER 11F
ユーザーサポート TEL.03-5440-6188 ホームページアドレス http://www.kid-game.co.jp
PEPSI and PEPSI-COLA are registered Trademarks used under License from PepsiCo, Inc. ©KID 1998
マークおよび"PlayStation"は、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
PlayStation

「男も女も関係ない」
触れてみないとわからないこともある。

3月25日 To Heart
——触れてみようと思う。



京本 政樹

プレイステーション用ソフト「トゥ ハート」
3月25日(木)発売
標準価格:6,800円（税別）

ToHeart
トゥハート

AQUA PLUS
株式会社アクアプラス　〒540-0024 大阪市中央区南新町1丁目2番4号 椿本ビル　TEL:06-6941-3850　URL:http://www.aquaplus.co.jp/

発売直前大特集
最新情報満載ですぞ



●To Heart トゥハート/アクアプラス
●AVG/3月25日発売/¥6,800(CD2枚組)
●MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

電撃 To Heart トゥハート

"はじめて"の人でも安心の

ついに発売約2週間前！　この「電撃 To Heart」では、発売直前の総まとめ編ということで、ゲームの基本的なシステムをQ&A方式でおさらいしていくぞ。また、キャラクター紹介の中にさりげな～く1人増えている点も、実は見逃せない!?



志保とあかりの「なぜなに」PHS(ピッチ)相談室

というワケで～、進行役を任された長岡志保(以下"志")と……、神岸あかりです(以下"あ")。それにしてもなんだかんだいううちに、ついに発売なわけだけど……(志)。でも、まだどんなゲームかわからない、って人もけっこういるみたいだよ(あ)。ってなわけて、そんな悩める少年少女の疑問にPHSで答えちゃいましょ～！(志)



◀まずは、このページを読んでくれた人に、PS版の最新画像をお届け！



▲これらの画面を、キミの家のPSで見られる日まで、あとわずか！

それで…『To Heart』ってどんなゲームなんでしょうか？

ひと言でいえば、志保ちゃんを始めとするヒロインたちとラブラブな学園生活を送る小説(ノベル)タイプのAVGなワケよ。



▶キミの選択次第で、ストーリーは刻々と変化していく。

とは、いったもののイキナリ核心的な質問ね～(志)。あはは……(あ)。まぁ、あえてジャンル分けするなら、「サウンドノベル」っていうことになるわね。ゲームの期間は、3月上旬～5月上旬の約2カ月間。この中でプレイヤーは、主人公の浩之(名前変更可)として学園生活をすることになるワケ(志)。そこで、いろんな女の子たちと出会うことになるんだよね(あ)。そう、ゲームはマルチシナリオ仕立てで、女の子の数だけストーリーとエンディングが用意されてるのよ(志)。

ついでに キー操作も紹介！

まぁ、それほど複雑な操作はないんだけどぉ、念のためってことで。ちなみに、下段の4つのボタンは自由に設定が可能(志)。

✚キー	選択肢・移動先の変更
○ボタン	決定、文字送り
×ボタン	メニュー画面へ
△ボタン	回想モードへ
□ボタン	文字のオン・オフ
L1ボタン	文字の高速スキップ
L2ボタン	アルバムにCGを追加

1日のアバウトな流れ♪

❶朝(自宅)

1日は基本的に浩之ちゃんの家から始まります。学校が舞台なので、学校へ行く、行かないの選択肢はないですよ(あ)。



→

❷授業中

授業中は、時計を見てるだけでOK♪　場合によっては、授業前とお昼休みが、シーンとして追加されることもアリ(志)。



→

❸放課後

実質的なゲームの開始。場所を選んで、女の子とコミュニケーションを取ります。最大2回までの場所移動が可能です(あ)。



条件を → 満たせば

❹イベント

んで、一定の条件を満たすと、イベントが発生。女の子との仲を深めるチャンス(志)。



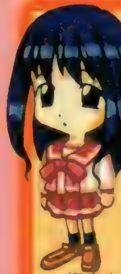
▲イベントは、放課後以外にも発生。

▶[illegible]葉を交わすこと？



『To Heart』まるわかりマガジン

……………………………?



えっと…聞こえないんですけど(汗)

電話の向こうでうなずかれても……(志)。先輩はね、「キャラクター紹介をした方がいい」って、いってくれてるみたい(あ)。アンタ……よくわかるわね(汗)。

ま、前にキャラ紹介したときからだいぶ間も開いたし、いい機会かもね(志)。あれ? 1人多いみたいだけど……(あ)。ふっふっふ、多くは語れないのよ(ニヤリ)、今は(志)。



メインヒロイン紹介



神岸あかり
主人公・浩之の幼なじみ。世話好き、料理好きは、浩之への想いから?



長岡志保
ウワサ話が大好き。志保ちゃん情報なる独自の情報ネットワークを持つ。



宮内レミィ
流暢に日本語を話す、日米ハーフ。日本文化をこよなく愛している。



保科智子
関西から転校してきた。どこかさめており、反感を持たれることも多い。



雛山理緒
謎の隠れキャラクター。一定の条件を満たすと登場するらしいが……?



来栖川芹香
来栖川財閥の令嬢で、とことん無口なお嬢さま。オカルトに興味あり。



マルチ
来栖川重工製のメイドロボ。常に前向きにがんばっている。



松原葵
異種格闘技大会「エクストリーム」出場を目指す、熱血格闘少女。



姫川琴音
他人を拒絶するように、殻に閉じこもる。超能力を持つとのウワサが……。



パソコン版とはどう違うノ?

ただの"移植版"なんて思ってたらチョ〜甘い!!



ま〜、昔からのファンは気になるところよねぇ、でもねぇ、これをただの移植版と考えるともったいないのよね。下の2つの要素以外にも、シナリオが書き直されてたりして、リメイク版といっても過言じゃないワケよ(志)。なるほど〜(あ)。

新キャラ・新グラフィック満載!

CGは、すべて描き直し! パソコン版そのまま、ってのは1枚もないっていうから気合入ってるわよねぇ。新規のCGだって、ご覧の通り数え切れないくらい(志)。

▶理緒以外にも、新キャラが多数出てくるようだ。



▶追加CGのためにPS版を買っても損はないぞ。



マジで遊べるミニゲーム×?

私は、苦手なんですけど……浩之ちゃんたちと、ときどきゲームセンターに行きます。このPS版では、なんとゲームセンターにあるゲームを実際にプレイできるんです(あ)。



▲横スクロールSTG。タメ撃ちやボムもある、かなりの本格派。

▼ゲーム中のキャラが活躍するACT。パソコン版ファンにはおなじみ?





▲ゲーセンではないが、志保とのこんな対決もある?

っていうか〜"買い"よね、もはや!



っと、ざっと紹介してきたワケだけど……今まで興味はあったけど、プレイする機会のなかった人はもちろん、パソコン版をやり尽くした人にも、ぜひオススメよね(志)。うん、待ってた甲斐はあるよね〜(あ)。さぁ、今すぐ"買い"リストに入れるのよっ、この志保ちゃんを信じて間違いなしっ!(志)。


PlayStation
発売キャンペーン
締め切り
4月30日まで（当日消印有効）
ゲームソフトに入っているアンケートはがきを4月30日（当日消印有効）までにお送りください。
先着30,000名様に「DEVICEREIGN オリジナルブックレット」をさしあげます。
（当選は発送をもってかえさせていただきます。）
ラジオドラマ放送中!!
「子安・氷上のゲムドラナイト」
毎週日曜日
[TBS] 24:30~25:00
[MBS] 24:00~24:30
[HBC] 25:00~25:30
[RKB] 24:40~25:10



SEGASATURN
奪われた明日を、取り戻せ。
次世代兵器「オーギュメント」の開発をめぐる
巨大な陰謀に巻き込まれた高校生、十夜と誠志郎。
ごく平凡な高校生活をおくる彼らを待ち受けていたのは、
超常現象と異様の敵が襲いくる、
非現実の世界だった。
――未来は闘って、勝ちとれ。――
デバイスレイン
DEVICEREIGN
NOW ON SALE
アドベンチャーSLG 希望小売価格 5,800円（税別）
BOOK
電撃攻略王
「DEVICEREIGN公式攻略ガイド&ファンブック」
好評発売中 定価：本体1,200円+税
電撃PlayStation&電撃Dreamcast特別編集
CD
サウンドトラック
「~Fantastic Charactor Series~ DEVICEREIGN」
3／17発売予定 2,800円（税別）
ドラマCD
「DEVICEREIGN ドラマCD」
4／7発売予定 2,800円（税別）
MEDIAWORKS (株)メディアワークス 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
ユーザーサポート TEL 052-773-7083 URL http://www.mediaworks.co.jp/
©1999 Starlight Marry／Media Works Inc.
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です
SEGASATURNおよびは株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウェアを表すものとしてその表示を承認したものです。

大幅にリニューアルされた人気戦略SLGの魅力に迫る!

グローバルフォース

新・戦闘国家

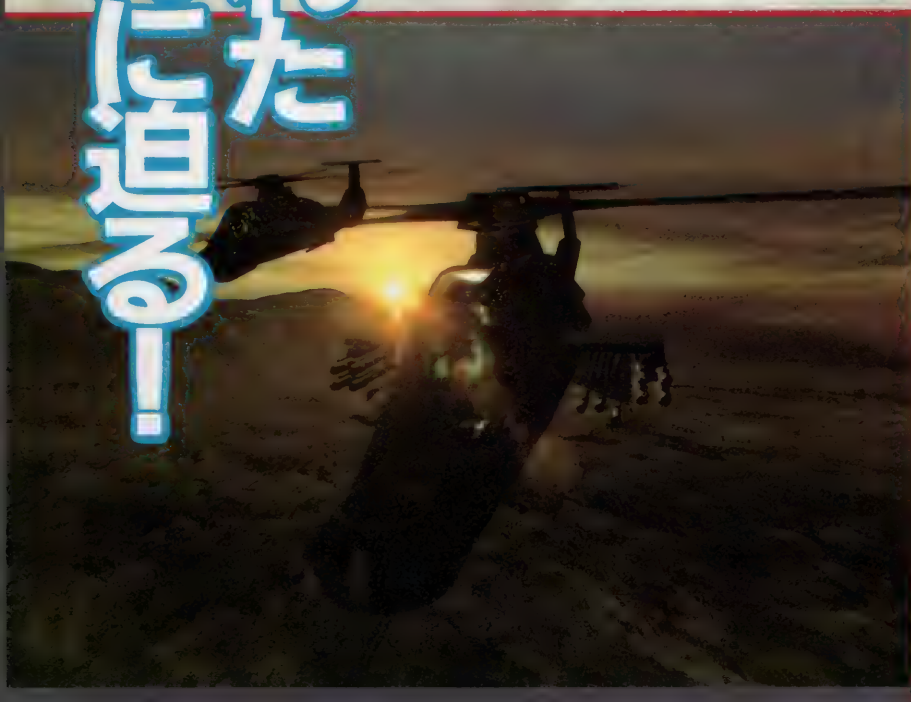
発売中
●SCEI
●SLG　●¥5,800
●MC(4ブロック)、DS(AC非対応)





▲見やすさにこだわったMAP画面。視点を自在に変更したり、ヘックス(マス目)表示を任意に消すことができる。
▶ユニット操作の幅を広げる行動ポイント制を採用。ヒット＆アウェイなどの複雑な動きも思いのままだ。

独自のシステムと確かな手応えがマニアをうならせた戦略ＳＬＧ『戦闘国家』が、装いも新たに帰ってきた！　今回は全６章27話のシナリオで構成される「調停活動」をメインに、プレイヤーは国際紛争調停機構の平和維持軍「グローバルフォース」を率いて、世界中の紛争鎮圧を目指すのだ。システムは前作を踏襲しつつ、初心者が親しみやすいようにアレンジが加えられている。また、チュートリアルや訓練ＭＡＰの充実により、ＳＬＧの知識のないプレイヤーでも気軽に迫力ある攻防が楽しめるのだ。



リニューアルポイントをチェック!!

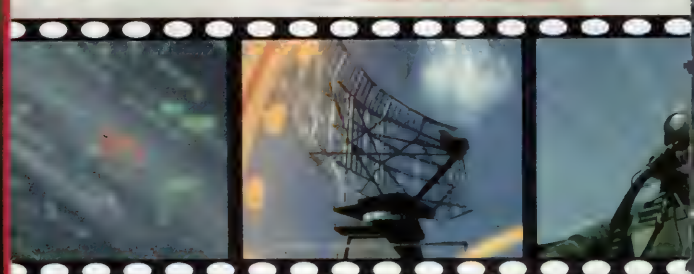
画面表示にアイコンを多用したり、コマンドメニューの配置を変更するなど、マイナーチェンジではあるが遊びやすさ、わかりやすさを追求した本作。ＣＯＭのロジックや思考時間も改良が加えられ、より早く、そして賢くなった。

▶ＣＰＵの思考時間を表すゲージも一瞬で消える。







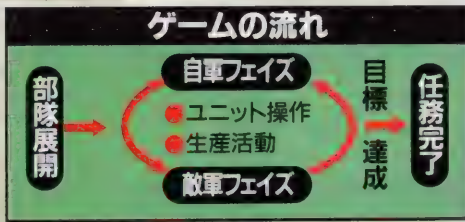


「G・F」独自の緻密なシステムを徹底解剖!

戦略SLGというと、ユニットの入り乱れたMAP画面や記号の羅列を想像して敬遠しがち。だが、根本的な部分は実にシンプルで理解しやすいのだ。そこで今回はゲームの流れを追いながら、『G・F』のシステム&魅力を紹介しよう。

基本はオーソドックスなターン制!!

基本的な流れは右図の通り。シナリオ開始と共に、ユニットが自動的に展開して自軍フェイズとなる。自軍フェイズではユニットを移動させ、敵ユニットを撃破していく。また、資金を使って基地や都市を強化したり、ユニットを生産、回復することなども同時に行う。こうして交互にフェイズを繰り返し、シナリオクリアを目指すのだ!



I 激戦が繰り広げられるバトルフィールド

実際の地理的なモノをモチーフに作成された各MAP上には、基地や油田などの施設が配置されている。多くの場合はこれら重要施設を占拠しつつ、敵の指令都市を破壊することが目的となるだろう。しかし、各MAPには視界制限があり、自軍ユニットのレーダーが及ばないポイントは、ぼやけた状態でしか表示されない。この状態でMAPの全容を知ることはまず不可能。そのため、偵察機などによる探り合いも重要となる。





▲軍事都市は最重要施設の1つで、主な生産活動の拠点になっている。ここを破壊されたり制圧されると、ゲームオーバーとなってしまうぞ。



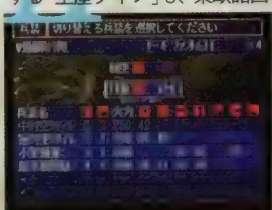
◀薄モヤの中に見え隠れする軍事都市。周囲の状況がわかるまでは、うかつに動けないのだ。

II 陸、海、空に展開する234種類もの現代兵器

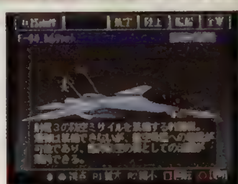
『G・F』では実験中の未配備機なども含めて、234機種もの最新兵器が登場するぞ。また、どのような兵器を生産できるかを決定する「生産タイプ」も、東欧諸国や中央アジア諸国などを加えた11タイプから選べるのだ!

状況に応じて兵器チェンジ!

同じユニットでも、兵装を付け替えることで性能が変化する。特に、対地装備に変更した戦闘攻撃機などは、地上部隊を強力に支援する存在となるのだ。ただし、装備の変更にはある程度お金がかかってしまうぞ。



▲ユニットごとの兵装画面。ここでは、どのような兵器をいくつ積んでいるのか、どれほどの攻撃力なのかが確認できる。



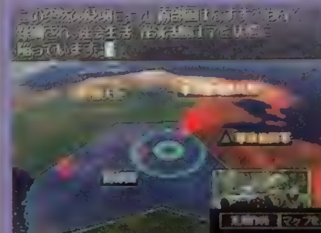
◀さまざまな角度から鑑賞できる3DCGモデルも用意されているぞ。



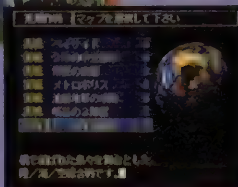
▶CGモデルのほか、貴重な資料写真も多数収録されている。

「調停活動」と「短期作戦」、2通りのモードが楽しめる!

今回の目玉は現実さながらの緊迫感が味わえる「調停活動」(シナリオモード)だ。これはストーリーに沿って、幾多の紛争を解決していくというモノ。各章の合間には、緊迫した情勢がムービーやTVニュースタッチで描かれる。「短期作戦」は単発でプレイすることを目的としたシナリオで、「調停活動」の途中でもプレイできるぞ。ちなみに、成長した部隊は両モード共通で使えるというのも魅力。



▲作戦前のブリーフィング。臨場感あふれる報道が、否応なく緊張感をかきたてる。



▶「短期作戦」には、5つの訓練用MAPと9つの実戦MAPが用意されているぞ。

III 自由度の高いユニット操作

ここでは、『G・F』が採用している「行動ポイント制」を簡単に説明しておこう。移動や攻撃など、各ユニットの行動は「行動力」を消費して行われる。ユニットにはそれぞれ「限界行動力」が決められていて、その範囲内であれば自由に移動や攻撃が行えるのだ。連続攻撃や複数目標への攻撃はもちろん、移動→着陸→補給→発進→移動→爆撃など、プレイヤーの思いのままに自由にユニットを操作できるぞ。



▲敵の包囲網をかいくぐって、占領部隊を搭載したヘリを油田付近まで接近させる。



◀ヘリを着陸させて、油田に占領部隊を展開。直後に離脱するなどとアクロバティックな行動も可能。

敵ユニットを補捉して…… 戦闘開始!

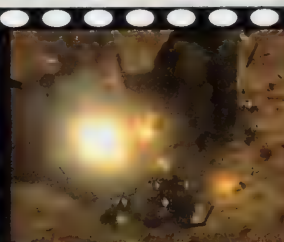
迫力のOPムービーも見逃すな!!

OPには、映画CMのようにベストカットを凝縮した、約2分間ものCGムービーが流れるぞ。











IV 使用武器&目標を選んで攻撃！





敵ユニットが射程に入ったら攻撃開始！ 攻撃コマンドを選んで使用武器（攻撃兵装）を選択すると、その武器の射程内にいる敵ユニットが表示される。最後に目標となる敵ユニットを選択したら、戦闘シーンが表示されるぞ。戦闘シーンは3DCGによるリアルモードと2Dの簡易表示が選べる。新しい兵器が登場したら、ぜひともリアルモードで見てみよう！

▲戦車砲と機銃共に射程は1 どちらも、隣接した敵しか攻撃できない。

◀回避率や地形の影響、部隊のレベルなど、あらゆる要素を計算した結果がダメージとして表示される。

V 戦略に深みを与える迎撃システム

接近してきた敵対ユニットに対して迎撃できる武器を装備していた場合、各ユニットは、敵ユニットを自動的に攻撃する。これは迎撃システムといって、すべてのユニットに関わる重要なルールだ。例えば敵の迎撃レンジ（範囲）で移動や攻撃を行うと、その直後に反撃を受けてしまう。



◀各ユニットの迎撃レンジは赤で表示され、警告メッセージまで表示してくれる。



▶接近するユニットは自走砲の迎撃を浴び、目前まで迫ったら戦車が撃破！

防衛ラインを構築!!

射程は長いが、隣接したユニットを攻撃できない自走砲。射程は短いが、堅固な装甲を誇る重戦車。このように異なるユニットを組ませて配備すれば、互いの長所を生かした理想的な防衛ラインができあがる。

VI 都市&油田を入手して戦力UP!!

『G・F』では、自軍の配下にある都市や油田の数に応じて、自軍フェイズの始めに得られる資金が増える。しかし、新たなユニットを生産したり、未派遣部隊を派遣するにはそれなりの出費が必要。そのため、中立都市や中立油田の占領による収入アップが重要なポイントとなるのだ。



◀中立油田を制圧して収入アップ！ ただし、占領が目的ではないことを忘れずに!!

VII 資源を使って軍備拡張!!

追加部隊を生産！

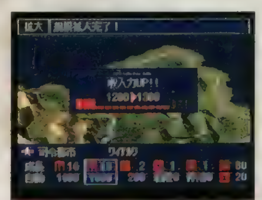
自軍の都市では、「工業」の規模に応じて新たなユニットを生産できるぞ。初期部隊だけではクリアが困難なシナリオもあるため、ユニットの生産は欠かせない。ちなみに、ユニットの性能は値段に比例するため、いかに資金を使うかが重要となる。



◀「とりあえず……」と安いユニットで妥協すると、後あと後悔することに!?

都市や港を拡大！

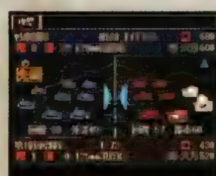
ダメージを受けたユニットの修理は、都市と空港、軍港で行う。しかし、一度に1ユニットしか収容できないため、修理効率がこの上なく悪い。長期戦の気配を感じたり、ユニット数が増えたときは、迷わず空港や軍港の規模を拡大して対処しよう。



◀都市が拡大すると、収容数の代わりに毎ターンの収入がアップするのだ！

VIII 成長した部隊を派遣する!!

あらゆるユニットは経験値によって成長する。レベルが上がれば命中や回避率などが修正されて、戦いがグッと有利になるぞ。しかも、成長したユニットは後々の戦いに派遣できるのだ！ MAX20レベルまで育てれば、さまざまな修正が付いてまさに無敵。ただし、持ち越した部隊を派遣する場合は、ユニットを生産するのと同額の費用がかかってしまうのだ。レベルの低いユニットを大量生産するよりも、生産力が必要ない分こちらの方がお得といえる。



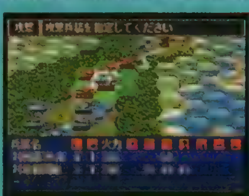
▲レベル8で、既に回避率が83まで上昇している。しかも、先制攻撃の確率も上がっているようだ。



調停活動第1章「南部国資源紛争」をポイント攻略！

1-1「軍政権国部隊侵攻」

このシナリオでは敵側に[illegible]都市がないため、増援ユニットを生産される心配がないです。AH-1ヒューイコブラを第2油田上空に待機させ、M60A3を主軸に防衛ラインを展開。MAP北東の第1都市が占領されてしまうが、今回はユニット生産の必要がないため放置しておこう。上空からの援護があるため、地上部隊はかなり楽ができる。





[illegible]

1-2「司令部攻略作戦」

このシナリオは、いかに速く制空権を手にするかがポイント！ ゲーム序盤は都市コマンドの「研究」→「拡大」で収入アップ。[illegible]都市周辺には、写真を参考にして防衛ラインを展開。続くターンでパトリオットを生産すれば、敵航空ユニットをほぼ無力化できる（敵ユニットの発進を察知して、わずか1回の迎撃で撃破してしまうため）。あとは装甲の厚い戦車部隊で司令部を包囲しつつ、制限ターンギリギリまで[illegible]値を稼ごう。



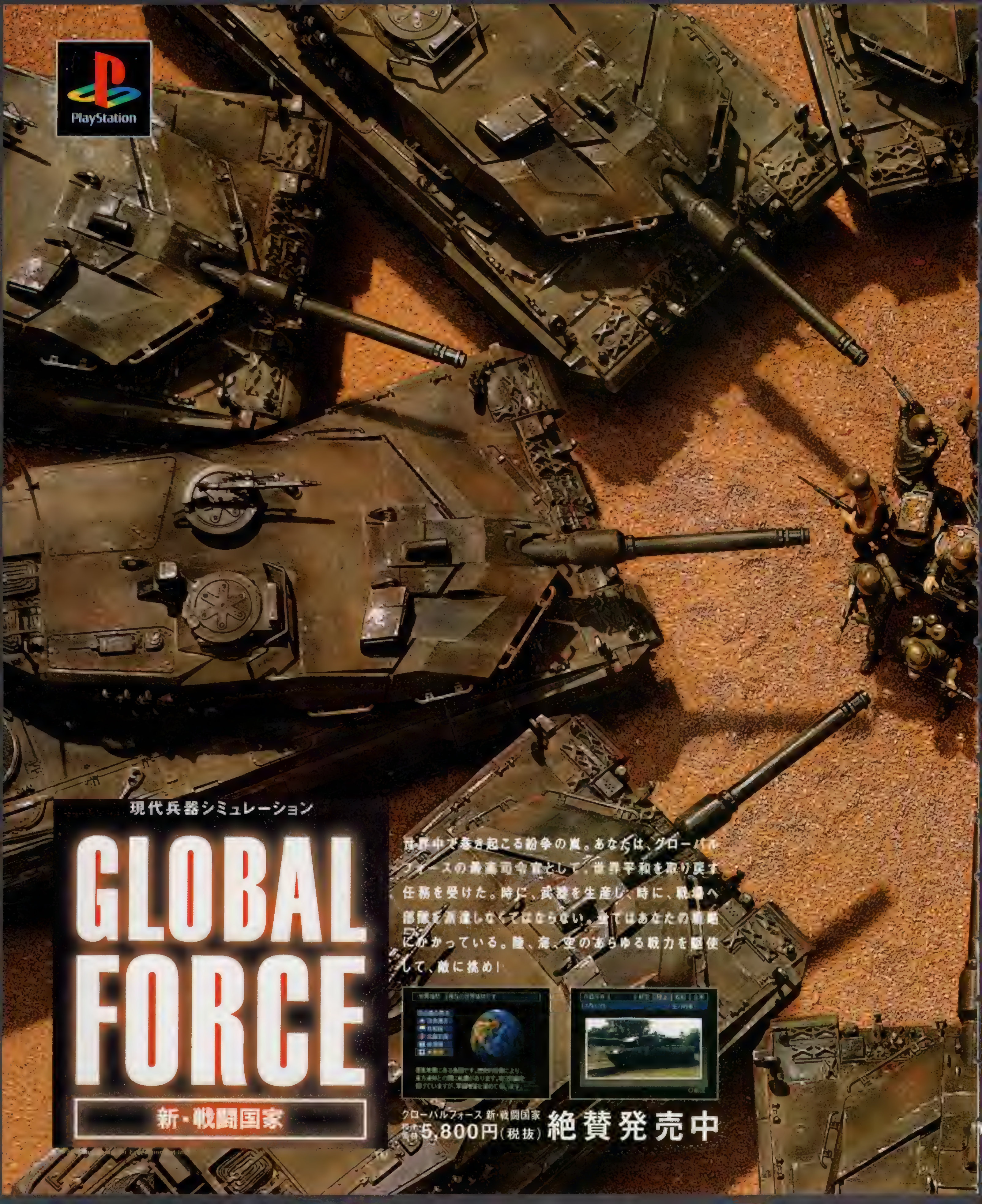


[illegible]

ワンポイントテクニック

[illegible]を叩く場合は、敵の[illegible]周辺を囲まないように注意すること！ 一分の隙もなく完全に包囲してしまうと敵は航空ユニットを生産するため、地上部隊の[illegible]ができなくなってしまうぞ。




PlayStation
現代兵器シミュレーション
GLOBAL FORCE
新・戦闘国家
世界中で巻き起こる紛争の嵐。あなたは、グローバルフォースの最高司令官として、世界平和を取り戻す任務を受けた。時に、武器を生産し、時に、戦場へ部隊を派遣しなくてはならない。全てはあなたの戦略にかかっている。陸、海、空のあらゆる戦力を駆使して、敵に挑め！
グローバルフォース 新・戦闘国家
5,800円（税抜）
絶賛発売中


ああっ、レオパルド2に
囲まれてしまった。
くそう、キモチいいぞ。
GARAGE
SONY


PlayStation
現代兵器シミュレーション
GLOBAL
FORCE
新・戦闘国家
「グローバルフォース」の特筆すべきは、行動力システムの存在。ヒットアンドアウェイ戦法など、行動面で、既存の戦争シミュレーションでは味わうことのできなかった本格的な戦略が可能になった。世界各国の現代兵器が、234種。全6章、27面からなるストーリー、
全45種のマップを攻略せよ。
HATAKAZE
5,800円
絶賛発売中
TM


ああっ、オレのF-14がバタバタと。
くそう、高かったのにぃ。
GARAGE



ついにできたを。
20周年を迎えロゴマーク・社名表記を一新いたしました。
koei
リアル&ダイナミックに展開するレーシングアクション
インを突くか、アウトから強襲か――。
キミの愛馬で
狙え!GI制覇
あの名馬たちの
ムチをとれるぞ!
有名騎手を
ぶっちぎれ!!
中央競馬全10場
地方3·海外8場を再現!
ど迫力の
レース展開!
武豊、岡部幸雄など28人の
有名騎手が実名で登場。
実在の騎手との熱い闘いが楽しめる!

競馬ファン注目!!

「ジーワン ジョッキー」発売記念キャンペーン実施!
クイズに答えて 名騎手サイン入りグッズをもらおう!

クイズ 丸の中をカタカナ1文字でうめてください。

ドラマチックレーシングゲーム
ジーワン ○ョッキー

誰のグッズがほしい?

賞品:次のいずれかの騎手のサイン入りグッズ
【各騎手ごとに抽選で10名様】
鞭1点・ゴーグル1点・テレホンカード3点・色紙5点、計10点のいずれか(※指定はできません)
[協力] 株式会社ジェイ・シー・コーポレーション



さらに

応募者全員の中から抽選で2名様に岡部幸雄騎手が実際に使用したゴーグル(直筆サイン入り!)が当たる!

●**応募方法** 官製ハガキに、クイズの答、郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号と、サイン入りグッズが欲しい騎手の名前、何を見てこのキャンペーンを知ったか、お持ちの競馬ゲームソフト名を明記の上ご応募ください。

●**応募期間** '99年3月5日(金)~'99年4月30日(金)必着

●**応 募 先** 〒223-8503 神奈川県横浜市港北区箕輪町1-18-12
株式会社コーエー「ジーワンジョッキー発売記念キャンペーン係」宛
※当選者の発表は1999年5月中旬に賞品の発送をもって代えさせていただきます。
お問い合わせ先 TEL.045-561-6861

クイズの答え	ジーワン○ョッキー
郵便番号	〒○○○-○○○○
住所	○○○○○○○○
氏名	○○○○○○○○
年齢	○歳
電話番号	○○○○-○○○-○○○○
サイン入りグッズが欲しい騎手の名前	○○騎手
何を見てこのキャンペーンを知ったか	○○○○○を見て
お持ちの競馬ゲームソフト名	○○○○○○○

ドラマチックレーシングゲーム

GI JOCKEY
ジーワン ジョッキー

絶賛発売中
プレイステーション版
●価格:6,800円

キャラクターデザイン © かどた ひろし

アナログコントローラ (SCPH-1200) DUAL SHOCK 対応

攻略本 ジーワンジョッキー ハイパーガイドブック
SPURT・編 ●価格1,200円・3月下旬発売

TOKYO GAME SHOW '99 SPRING

テクニックを駆使しろ!



位置とりや追い出し、ムチ入れ――
刻々と変化する状況に
臨機応変にテクを駆使せよ!

同時発売! **初回限定版**

「ジーワン ジョッキー」で騎乗する馬を「Winning Post 3 プログラム'98」で育てよう!

競馬SLGの最高峰がセットでお買い得!

プレイステーション版 ●通常合計価格:13,600円 ▶8,800円

GI JOCKEY ドラマチックレーシングゲーム + Winning Post 3 ウイニングポスト プログラム'98 競馬シミュレーションゲーム

PlayStation ®

NO RESALE

コーエーの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用) TEL.045-561-1100(パソコン専用)・ホームページ http://www.koei.co.jp/

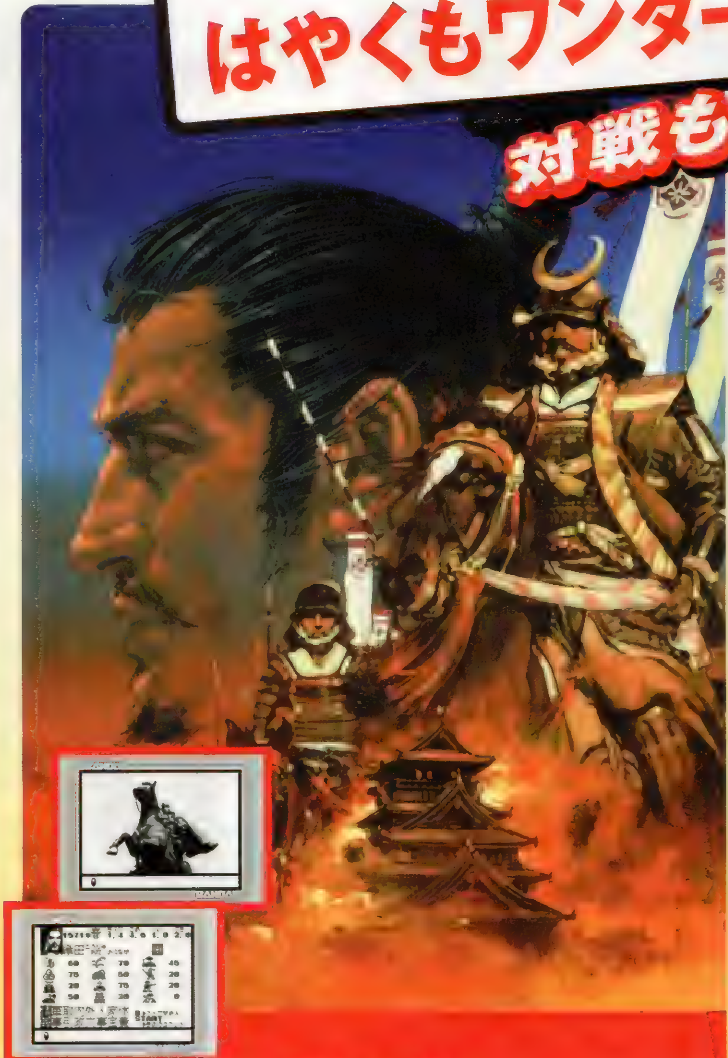
株式会社コーエー
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861(代)



ついにできたを。
KOEI
20周年を迎えロゴマーク・社名表記を一新いたしました。
TOKYO GAMESHOW'99 SPRING
●岡崎武士が描く繊細かつ力強いキャラクター
●山を崩し、大地を裂く！宝貝の破壊力をダイナミックに再現
●天を駆け、地を進み、水に潜む！迫力の立体バトル
楽しみきれない新趣向満載でグーンと奥深く。
未体験のあなたも今こそ封神演義ワールドへ！
シミュレーション・ロールプレイングゲーム
愛蔵版
封神演義®
ほうしんえんぎ
「心ゆくまで」の
プレイに応える
完成度！
●ポケットステーションに完全対応。入手困難なアイテムもゲット！
●修行ステージで集団戦闘が可能に。戦場ヴァリエーションも追加！
●キャラクターが心情を吐露する「つぶやき」コマンドつき！
●ファン必見の原画資料集モード収録！
●壮大な物語がさらにドラマチックに。イベント等で豪華声優陣が熱演！
声の出演 伊藤 健太郎／丹下 桜／置鮎 龍太郎／安達 忍／増谷 康紀／岸野 幸正 ほか
豪華3大付録 キャラクターしおり（10人分）／ミニカレンダー／メモリーカード・シール
4/1発売
プレイステーション版 ●6,800円
メインキャラクターデザイン ©岡崎 武士
PocketStation™ に対応
アナログコントローラ DUAL SHOCK 対応
Produced by 福気 Fu-Qi
TOKYO GAMESHOW'99 SPRING
信長の野望 将星録
with パワーアップキット
歴史SLGの粋が破格のパワーアップ。
今、我を忘れる戦国体験がやってくる。
新シナリオ・歴史イベントの追加、武将・城のデータを自在に変更できるエディタの搭載、各種データベースの充実など、数々のスペシャル仕様を付加し、究極の戦国シミュレーション、ついに登場！
4/1発売 プレイステーション版
アナログコントローラ DUAL SHOCK 対応
CD
信長の野望・究極音盤
烈風伝、将星録（山下康介）
●3,200円 KECH-1147／8
東京ゲームショウ'99春 で感動の体験！コーエーの最新作！
前売券好評発売中
会　場：幕張メッセ（日本コンベンションセンター）展示ホール1〜8
開催日：3月20日（土）10:00〜19:00・21日（日）10:00〜17:00
主催：社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会（CESA）
●前売券：一般…1,000円
●当日券：一般…1,200円
［一般=中学生以上（小学生以下）入場無料］
※3/20(土)が登校日の小中高生は14:00からの入場となります。
お問い合わせ：「東京ゲームショウ」イベント事務局 TEL.03-3591-1421
『七つの秘館 戦慄の微笑』、『GIジョッキー』など、話題の新作目白押し！
キッズコーナーにて話題の『もんすたあ★レース2』と『学級王ヤマザキ』のゲーム大会実施！みんなあつまれ！


世界を我が手に。
血潮が熱くなる戦略ドラマ。
コーエー歴史3部作、
至高の到達点!
歴史シミュレーションゲーム
チンギスハーン
蒼き狼と白き牝鹿IV
世界戦略の鍵"東西文化の交流"を再現。大陸規模の戦略を可能にする内政・戦争の同一マップシステム。血族の絆を重視した一夫多妻制"オルド"の深化。ユーラシア制覇に向け、チンギス・ハーンの執念が燃え盛る。
●プレイステーション版:価格7,800円 好評発売中
攻略本 チンギスハーン 蒼き狼と白き牝鹿IV ハイパーガイドブック スタジオハード・編 1,300円
発売記念キャンペーン!
初回限定
オールカラー豪華本『攻略マニュアル』をゲットしよう!
攻略ポイントから開発スタッフインタビューまで、ほかでは読めない極秘情報満載の「攻略マニュアル」をお買い上げの方全員にその場でプレゼント。
これさえあれば世界制覇は確実!
攻略マニュアル


ついにできたを
20周年を迎えロゴマーク・社名表記を一新いたしました。
koei
楽しさ無限に広がる、コーエーワールド。
ときめく恋やイベントをはじめ、コマンドも多彩に。
恋と冒険のロールプレイングゲームがついに登場!
20th
20周年記念特別作品
ネオロマンスゲーム
アンジェリーク 天空の鎮魂歌(レクイエム)
●6,800円 発売中
魔導を自在に操る「皇帝」の強大な力によって、拉致・幽閉されてしまった守護聖様たち。仲間を探して旅立ったアンジェリークは ———
いつでもあの方たちと一緒、『レクイエムメモリアル手帳』つきのセット
アンジェリーク 天空の鎮魂歌(レクイエム) プレミアムBOX
●8,800円 発売中
豪華お楽しみリフィル付き
このチャンスを逃したら絶対手に入らない!
由羅カイリ描き下ろし限定グッズをもらおう!
お友達を誘ってWチャンスキャンペーン
「アンジェリーク 天空の鎮魂歌」の面白さを、お友達に知らせてあげましょう。もしお友達がゲームを買ってくれたら、パッケージに入っている応募シールをおねだりして、自分のシールとあわせてコーエーへ送ってください。
※くわしくは商品同梱の応募シール台紙をごらんください。
●応募期間:1999年2月4日~3月15日 ※当日消印有効
もれなく! 「由羅カイリ描き下ろし特製クリアファイル」をプレゼント!(応募シール枚数分)
さらに! デュエットコース(応募シール2枚) 抽選で100名様に 由羅カイリ描き下ろし特製テレホンカード
守護聖様コース(応募シール9枚) 抽選で20名様に 『アンジェリークSpecial』オリジナルセル画セット 背景つき
楽しみがどんどん増える!プレイステーションの名作・傑作・話題作がゾクゾクとお買い得に登場!
歴史シミュレーションゲーム
信長の野望 武将風雲録
●5,800円 発売中
DUAL SHOCK 対応
リコエイションゲーム
維新の嵐 幕末志士伝
20th 20周年記念作品
●7,800円 発売中
もんすたあ★レース
20th 20周年記念作品
●4,800円 発売中
PocketStation に対応!!
DUAL SHOCK 対応
たのしい麻雀
●3,900円 発売中
この商品は「麻雀共和国 じゃんぐりら」のプレイステーション版です。
企画・開発:株式会社シャノアール/発売:株式会社コーエー
楽しみがどんどん増える!プレイステーションの名作・傑作・話題作がゾクゾクとお買い得に登場!
プレイステーションザベスト
the Best
三國志V 3,800円 ◆ハイパーガイドブック上・下巻各1,165円
三國無双 2,800円 ◆ハイパーガイドブック 1,000円
信長の野望 覇王伝 2,800円 ◆ハイパーガイドブック 1,200円
Winning Post 2プログラム'96 2,800円 ◆ハイパーガイドブック 1,165円
Winning Post3 2,800円 ◆ハイパーガイドブック上・下巻各1,200円
信長の野望 天翔記 3,800円 ◆ハイパーガイドブック上・下巻各 1,165円
太閤立志伝II 2,800円 ◆ハイパーガイドブック 1,165円
三國志IV 3,800円 ◆ハイパーガイドブック 1,400円
KOEI The Best それぞれ¥2,800
エアーマネジメント ※この商品はプレイステーション版『エアーマネジメント'96』と同内容のゲームソフトです
三國志 孔明伝 ◆ハイパーガイドブック1,165円
大航海時代II ◆ハイパーガイドブック1,165円
アンジェリークSpecial ◆スウィートガイド 1,165円
水滸伝・天命の誓い ◆ハイパーガイドブック 1,165円
ソウルマスター ◆ハイパーガイドブック 1,200円
七つの秘館 ◆オフィシャルガイド 1,748円
三國志 英傑伝 ◆ハイパーガイドブック 1,165円
提督の決断II ◆ハイパーガイドブック 1,165円
KOEI The Best ¥3,800
提督の決断III ◆ハイパーガイドブック1,165円
4/1発売
コーエー定番シリーズ ¥1,980
信長の野望 リターンズ
三國志 リターンズ
楽しみがどんどん増える!プレイステーションの名作・傑作・話題作がゾクゾクとお買い得に登場!
TOKYO GAME SHOW '99 SPRING
GAME BOY COLOR
ゲームボーイ & カラー共通カートリッジ
歴史シミュレーションゲーム
信長の野望ゲームボーイ版2
学級王ヤマザキ ゲームボーイ版
4/2発売
もんすたあ★レース2
通信販売 お近くにお取扱い店がない場合、(株)コーエーネットの通信販売をご利用ください。
◆お問い合わせは 0120-55-3594(ゴーゴーサンゴクシ)(月~金10:00~12:00/13:00~17:00 祝日を除く) ◆当社ホームページ http://www.koei.co.jp/ でも注文ができます。
●原則としてご返品はできませんので、ご了承ください。●通信販売以外のお問い合わせはお受けいたしかねます。●お申し込みは、クレジットカード(UC、JCB、VISA、Master、BC)、または郵便振替で受け付けております。代金引換は行っておりません。郵便局備え付けの用紙に郵便番号・住所・氏名・電話番号・商品名(機種等)・数量を記入し、口座番号00280-1-9389 加入者名 株式会社コーエー宛でお振り込みください。CD以外の商品には価格に消費税を加算してください。●送料はお買い上げ金額5,000円(税込)以上は無料、5,000円未満は500円です。●発送はお振り込みいただいてから通常2週間以内です。(在庫切れの品、新作を除きます) ◆お買い上げ金額2万円(税込)ごとに、コーエー特製テレホンカードプレゼント!
NICOS UC JCB VISA BC






電ドリでお逢いしましょ
ファン待望の人気タイトルが小説に!
小説 北へ。
小説／九頭竜郁流　イラスト／NOCCHI
原作／監修　広井王子　ドリームキャストソフト『北へ。White Illumination』より
連載スタート!
総力特集
TGSのことならこれでばっちり!!
東京ゲームショウ'99春カタログ
電撃特報 新作情報盛りだくさん!!
●TGSでプレイできるサンプルROMの詳細を公開!
シェンムー
●発売直前! いよいよ見えてきた基本システムを完全紹介!
ブルースティンガー
●成長したキャラクターたちの素顔を公開!
センチメンタル グラフティ2
●DC版ならではの新要素を徹底紹介!
ザ ハウス オブ ザ デッド2 他
電撃攻略 どこにも負けない濃さ、深さ!
●キャラ別攻略&シークレットキャラ出現条件も掲載!
サイキックフォース2012
●ボスキャラ2人の使用条件&戦法を大公開!
パワーストーン
●ブルーインパルスモード前半を攻略!
エアロダンシング 他
ますますヒートアップ
電撃 Dreamcast
Vol.8
ドリームキャスト
キミに電撃
絶賛発売中　定価550円(税込)
ゲーム:©SEGA ENTERPRISES,LTD.／HUDSON SOFT 1999　キャラクターデザイン:©HUDSON SOFT／RED 1999　企画原案:© HUDSON SOFT／広井王子事務所 1999　イラスト:NOCCHI(RED)
発行●メディアワークス　発売●角川書店
お問い合せ▶03・3238・8605(角川書店営業部)
メディアワークスのホームページ→http://www.mediaworks.co.jp/

PlayStation®

はマリます。
カンじます。



キミの指先で、マリオネットが息づき始める。
成長のドラマを秘めた150種類以上のシナリオイベント、150種類以上のパーツ。
すべては、お好み次第。さぁ、ドラマの始まりだ！

MARIONETTE COMPANY

マリオネットカンパニー™

すべてのシーンで楽しめる！　シチュエーションアドベンチャー

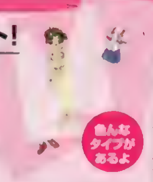
1999年5月下旬 起動　6,800円（税抜）

キャラクター作画監督／平山まどか　原画／スタジオOX　出演声優／前田千亜紀（マリオネット役）前田このみ（園子役）中山真奈美（真穂役）吉田愛理（英子役）浅川　悠（ゆうき役）

©1999　MICROCABIN CORP.

オリジナルきせかえセルカードをプレゼント！

専用予約券で予約してくださった方に、もれなくマリオネットカンパニー“ぬぎぬぎマリオネットきせかえセルカード”をプレゼント！初回プレス限定には“マリオネット素体十きせかえ”が同梱されます。どうぞお楽しみに！



応募方法　右記の予約申込み券にご予約されたショップのスタンプを押し、あなたの住所・氏名・年齢・電話番号・メールアドレスをご記入の上、官製ハガキに貼り、下記までお送りください。

〒510-0822 三重県四日市市芝田1-11-13 マイクロキャビン「マリオネットカンパニー予約プレゼント」係

※予約の申込み締め切りは、5月15日消印有効とさせていただきます。
※予約特典は発売日までに弊社より発送させていただきます。楽しみにおまちください。
※お店によって予約形態が異なりますので予約時にご確認ください。また、複数の予約をいただく時は、コピーして使って下さい。

お名前　　　　年齢　　　歳

ご住所 〒

TEL.　（　　）

E-mail

STAMP HERE

ここにショップの承認印を押して下さい

この予約申込み券に必要事項を書き込み、お近くのゲームソフト取扱店にお持ち下さい。

インターネットホームページアドレス　http://hello.to/maricom/　http://www.microcabin.co.jp/
アクセスしてくれた方は、もれなくマリオネットFAN CLUB（無料）に入会できますよ。特典もいーっぱいです！

マイクロキャビン。〒510-0822　三重県四日市市芝田1-11-13　TEL 0593-53-3811（代）　FAX 0593-54-5838

当社は当社が著作権を有するソフトウエアの複製行為及び賃貸（レンタル）、中古販売についてこれを一切許可しておりません。
このマークは無許諾でのゲームソフトの中古販売を禁止するマークです

“▲”マークおよび“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。



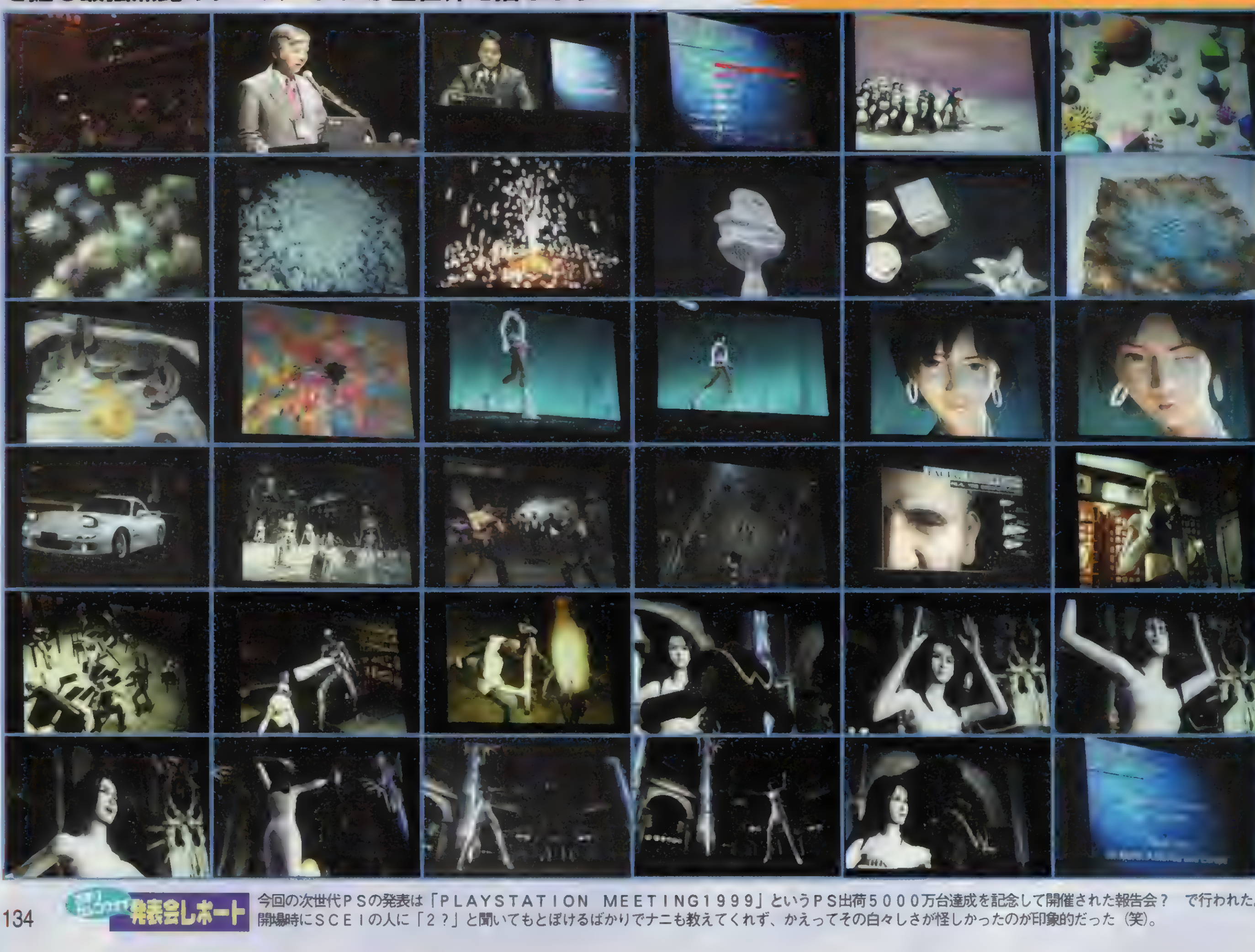
世界最高のゲームマシン

エニックス スクウェアも参入表明!!

次世代プレイステーション

堂々大発表！

さまざまな噂が飛び交う中、SCEIが沈黙を破って「次世代ＰＳ」の概要を明らかにした！　圧倒的なポテンシャルで次世代の覇権を握る最強無比のゲームマシンが全世界を揺るがす！



発表会レポート

今回の次世代ＰＳの発表は「ＰＬＡＹＳＴＡＴＩＯＮ　ＭＥＥＴＩＮＧ１９９９」というＰＳ出荷５０００万台達成を記念して開催された報告会？　で行われた。開場時にＳＣＥＩの人に「２？」と聞いてもとぼけるばかりでナニも教えてくれず、かえってその白々しさが怪しかったのが印象的だった（笑）。

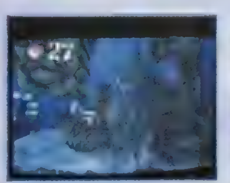
次世代PSはココがスゴイ！



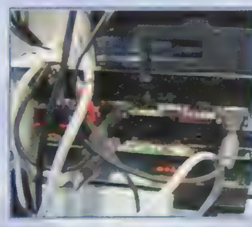
あまりにもスゴすぎて、ありふれた表現では語り尽くせない次世代ＰＳ。でも、どこがどれくらいスゴイのか知りたいのは、ゲームファンの素直な気持ちだよね。ここでは小難しいスペック解説を抜きにして、今までのＰＳと純粋に比べてどれくらい優れているのかわかりやすくピックアップしてみた。難しい用語がわからない人でも「なんだかスゴイ！」と感激すること間違いなし!?

スゴイ1 PSが中に入っている

次世代ＰＳそのものの機能以外で、もっとも注目されていたのが現行ＰＳとの互換性。しかしSCEIはやってくれました！　次世代ＰＳでは現行ＰＳのソフトがバッチリ動く！　それを実現するために現行ＰＳの機能を１チップに詰めて内蔵しちゃったらしい……これはうれしいニュースだよね。



▲次世代ＰＳ上で実際に動いて



◀これは次世代ＰＳの開発機材。この上で現行ＰＳ用ソフトがしっかり動作していた！

スゴイ2 性能がスゴイ！

ＳＦＣや現行ＰＳも「次世代」という名に恥じないスペックを引っ下げて登場したけれど、次世代ＰＳは、それをはるかにしのぐパフォーマンスを秘めている。右に、現行ＰＳと比較した表(一部分)を載せてみたけれど、すべての面で10〜100倍と本当に桁が違う。実に、比較するのがかわいそうないくらい。

	現行PS	次世代PS
CPU	32ビット /33.8MHz	128ビット /300MHz
メモリ	3MB	36MB
ポリゴン数	36万ポリゴン/秒	6600万ポリゴン/秒

スゴイ3 ムービーがキレイ

次世代ＰＳは、ＤＶＤ－ＲＯＭドライブとＭＰＥＧ2の組み合わせでＤＶＤビデオと同等の高画質ムービーを再生できる。その画質は、現行ＰＳの4倍の解像度とフルカラー30フレーム／秒という、テレビ放送(ゴーストがない状態)以上のクオリティを実現。映画さながらの音と映像が楽しめる。



▲現行ＰＳでもかなり綺麗だけど……それ以上になるのは確実。

640×480ドット
1秒間に30コマ

普通のＴＶ放送(ノイズのないもの)よりも、かなりキレイなハズ!!

スゴイ4 DVD-ROMは大容量

ゲーム機の性能が上がると、それに伴って消費するデータ(メモリ)量も増大する。しかも、ＭＰＥＧ2ムービーを再生するとなれば、既存のＣＤ－ＲＯＭ(約650ＭＢ)ではもはや容量不足。次世代ＰＳは、この問題をＤＶＤ－ＲＯＭドライブとＤＶＤ－ＲＯＭの組み合わせで見事解決！

CD-ROM=640MB
DVD-ROM=4.7GB

ＤＶＤ－ＲＯＭはＣＤ－ＲＯＭの約７倍の大容量！



▲ＣＤ－ＲＯＭ７枚強の容量を誇るＤＶＤ－ＲＯＭが次の主役。

スゴイ5 インターフェイスがステキ

今までのゲーム機は、コントローラやメモリスロットといった「お約束」のインタフェース（拡張スロット・バス）しかなかったけれど、次世代ＰＳにはパソコンで普及がめざましいＵＳＢやＩＥＥＥ1394という最先端のインタフェースを標準装備。ＡＶ機器とのリンクも簡単にできる？

▶パソコンで搭載され始めたＩＥＥＥ１３９４やＵＳＢも、次世代ＰＳでは標準装備！





▲開発機材にＰＣＭＣＩＡカードスロット発見。しかも２つ!?

難しい単語解説

●容量の単位：大きな数字を表す単位には、Ｍ（メガ=100万）、Ｇ（ギガ=10億）などがあり、メモリにはｂｉｔ（ビット。０か１の２値を意味する）やＢｙｔｅ（バイト。１Ｂｙｔｅ=８ｂｉｔ。Ｂと略されることが多い）といった単位がある。本文にも多く出てくるから、これを頭に入れて読んでね。

●ＤＶＤ：ＣＤと同じサイズのディスク(12cm)に、ＭＰＥＧ２という動画圧縮規格で映像と音声をデジタル記録するメディア。容量は片面１層で4.7ＧＢ。じつにＣＤ－ＲＯＭ約７枚分の記録が可能。音声規格はドルビーデジタルとＤＴＳをサポート。

●ＭＰＥＧ２：動画の圧縮に関したＭＰＥＧという圧縮規格のフェーズ２規格。ＭＰＥＧ２はＤＶＤに使われ、テレビ放送以上の画質と音質で次世代の映像フォーマットとして期待されている。

●ＵＳＢ：パソコンの新たなシリアルバス（信号を直列に転送するバス。コードの本数が少ない）。最大で秒約12Ｍビットまでのデータ転送ができ、最大63個までの機器を接続できる。電源を入れながらコードの抜き差しができるため、使い勝手が良い。

●ＩＥＥＥ１３９４：アイトリプルイー・イチサンキュウヨンと読む。これもＵＳＢに似たシリアルバスだが、転送速度が非常に速いのでハードディスクやＡＶ機器との接続に向いている。ソニーは、この規格名称を「ｉ-Ｌｉｎｋ」と名付けている。

●ＰＣＭＣＩＡ：携帯性を重視されるノートパソコン用に考え出された拡張スロットで、モデムやフラッシュメモリカードを挿して機能拡張を図る。次世代ＰＳでは、通信機能をサポートするスロットとして設けられるらしいが詳細は不明。

次世代プレイステーション

①	②	③	④	⑤	⑥
⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫
⑬	⑭	⑮	⑯	⑰	⑱
⑲	⑳	㉑	㉒	㉓	㉔
㉕	㉖	㉗	㉘	㉙	㉚
㉛	㉜	㉝	㉞	㉟	㊱

左ページ写真解説

左ページの写真は、去る３月２日に行われた次世代ＰＳ発表の模様の一部始終。開始から終了までの内容をフォローしている。

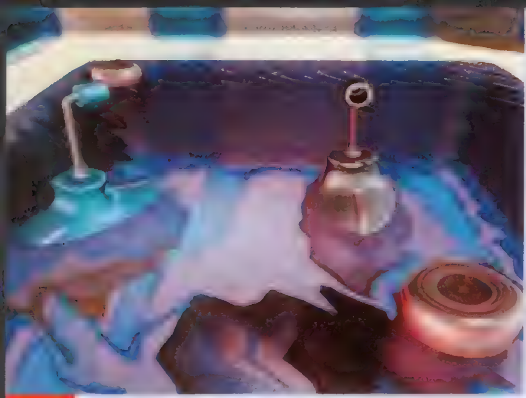
①ＰＳミーティング1999の会場。大勢の業界関係者が一同に集まる。
②ＳＣＥＩ社長、徳中氏のスピーチ。
③副社長、久夛良木氏による次世代ＰＳの発表。
④次世代ＰＳの圧倒的なパフォーマンスを提示。
⑤〜⑬ＳＣＥＩ制作の次世代ＰＳデモ映像。
⑭〜⑱ナムコが出展したデモ。ムービーも真っ青な永瀬麗子の動きには、来場者もため息……。
⑲『グランツーリスモ』の映像。実車さながらのディテールに、次世代ＰＳのパワーを垣間見た。
⑳フロム・ソフトウェアのデモ。骸骨が動き出す。
㉑〜㉒ナムコは『鉄拳』のデモまで披露！
㉓スクウェアのデモ。老人の顔の細部まで描写。
㉔〜㉗スクウェアの格闘アクションの映像。キャラクターの動きとライティングの美しさが際立つ。
㉘〜㉟スクウェア『ＦＦⅧ』からリノアのダンスシーン。これがムービーではないのだから驚き！
㊱次世代ＰＳの発売予告！　発売が待ち遠しい。

今回の主な発表のまとめ

- 来年3月までに発売
- 現行PSとの互換性アリ
- DVD-ROM採用
- 128ビットCPU
- メモリ36MB

発表会レポート

本体の見本や名前などはまだ明かされなかったが、密度の濃かった２時間半。まさにアッという間。正直、もっと見せてぇとおねだりしたくなったくらい。会場が一番盛り上がったのは現行ＰＳ用のソフトが次世代ＰＳでも完全に動くように努力しますと明言された互換性の話題。おーっという声と拍手が。

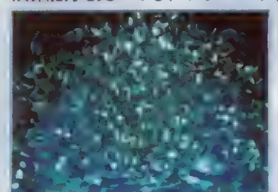


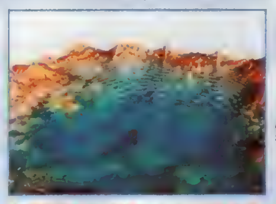
次世代PSのスペック表を徹底解剖

ここからは、次世代ＰＳをより詳しく知りたい人のためのスペック解説だ。最先端の技術を投入して設計されているため、初めて目にする用語が多くて難しく感じるかもしれないけれど、要点を絞って解説を入れておくので興味のある人は１字１句逃さず読むベシ！　なお、発表されたスペックは現在の技術をベースにしたものなので、実際に発売される製品版とは異なる可能性があることを考慮に入れて読んでほしい。

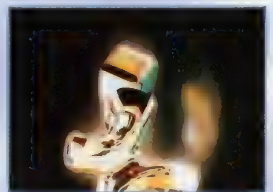
テレビでの表現限界を越えた設計思想

次世代ＰＳの128ビットＣＰＵの名称であり、内部の演算器、バス、キャッシュメモリすべてを128ビット化した世界最高速のマイクロプロセッサ。ＥＥが優れているのは、ＣＰＵの処理能力だけでなく、ゲームなどのアプリケーションに本物さながらのリアルな表現を与えるために特化された演算器を、すべて１チップに集積していることだ。今までのゲーム機どころか、数10万円もするハイエンドパソコンをも大きくしのぐ処理能力を備え、有名なところではＩｎｔｅｌの最新プロセッサＰｅｎｔｉｕｍⅢよりも遥かに速い。浮動小数点という演算能力を比べても、ドリームキャストのＳＨ４が1.3ＧＦＬＯＰＳ(毎秒13億回の浮動小数点演算を実行)、ＰｅｎｔｉｕｍⅢが約２ＧＦＬＰＳだが、ＥＥに内蔵されているＶＵ(ベクトルユニット)は6.2ＧＦＬＯＰＳというとてつもないスピードを叩き出す。この処理をポリゴンの演算に使った場合、毎秒6600万ポリゴンという桁外れな演算性能を発揮する。かなりすご過ぎ！

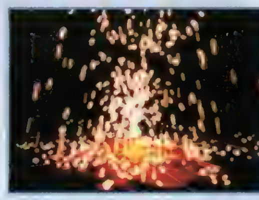

▲無数の羽毛が舞うシーン。羽毛の微細な毛一つ一つが本物のようになびく！


▲水中の物体(岩など)まで水面の動きに同調して揺らぐのは、まさに圧巻！

ＥＥで、いくら高速なポリゴン演算をしても、それを描画する能力が劣っていては宝の持ち腐れ。次世代ＰＳは、ピクセルエンジンとビデオメモリを１チップ上に混載することで、外付けでは不可能な速さでメモリアクセスすることが可能となった。そのバス幅(信号を結ぶ線の本数)は、2560ビット(2560本の信号線)という想像を絶する広さで、毎秒48ＧＢものデータ転送が実現できる。数字だけ並べてもすごさがわかりにくいので、パソコン用のグラフィックスチップと比較してみよう。パソコンのグラフィックスチップは、ビデオメモリとのバス幅が128ビット、一方ＧＳは2560ビット、つまりＧＳの方が20倍もバス幅が広いのだ。これは１チップ内に数ミクロンという微細配線ができるからこそ成せる技で、21世紀で主流になるであろう技術を次世代ＰＳはいち早く採用したのだ。この技術のおかげで、最大7500万ポリゴン／秒という演算能力を持ち、非常に重たい処理をしても約2000万ポリゴン／秒の速さで画面表示できる。この値は、ポリゴンに強い現行ＰＳと比べても約100倍の描画スピードだというから、驚くなというほうが無理というもの！


▲環境マッピング（周辺の映り込み）と光源計算による金属モデルの表現。

次世代ＰＳの新しい部分に気を取られがちだけど、現行ＰＳとの互換性を保っている点も見逃せないところ！　現行ＰＳと互換性を図る手段としてソニーが選んだ方法は、「現行ＰＳ互換のＣＰＵを搭載する」ことだった。ストレートな表現をすると、次世代ＰＳの中には現行ＰＳのチップも入っていて、どちら用のソフトか判断しながら動作モードを切り換えるようだ。しかも、このチップ内にはＵＳＢとＩＥＥＥ1394といったインタフェースも内蔵され、次世代ＰＳ用のソフトが動作しているときはインタフェース用コントローラとして動作する。


▲10倍速のフレーム計算結果を重ね合わせて火花の動きに残像を持たせたデモ。

次世代PSスペック概要

ＣＰＵ	128ビットＲＩＳＣ　300ＭＨｚ動作
命令キャッシュ	16ＫＢ／データキャッシュ８ＫＢ
スクラッチパッド	16ＫＢ（デュアルポート）
メインメモリ	32ＭＢ
メモリバス・バンド幅	3.2ＧＢ／秒 ＤｉｒｅｃｔＲＤＲＡＭ２チャンネル
ＤＭＡ	10チャンネル
ＦＰＵ	浮動小数点乗加算器×１、浮動小数点割算器×１
ＶＵ０	ベクトルユニット０ 浮動小数点乗加算器×４、浮動小数点割算器×２
ＶＵ１	ベクトルユニット１ 浮動小数点乗加算器×５、浮動小数点割算器×２
浮動小数点演算性能	6.2ＧＦＬＯＰＳ
３Ｄ座標演算性能	6600万ポリゴン／秒
（光源計算）	3800万ポリゴン／秒
（↑＋フォグ）	3600万ポリゴン／秒
（↑＋曲面生成）	1600万ポリゴン／秒
ＩＰＵ（イメージプロセッシングユニット）	ＭＰＥＧ２デコーダ
消費電力	15Ｗ
集積トランジスタ数	1050万個

ＧＳコア	ＤＲＡＭ内蔵並列描画プロセッサ
動作周波数	150ＭＨｚ
混載ＤＲＡＭ容量	４ＭＢ
バス・バンド幅	４８ＧＢ／秒
リードバス	1024ビット
ライトバス	1024ビット
テクスチャバス	512ビット
ＤＲＡＭ総バス幅	2560ビット
最大表示色数	1677万7216色(＋アルファバッファ８ビット)
Ｚバッファ	32ビット
画像処理機能	テクスチャ／バンプマッピング フォグ、アルファ・ブレンディング バイリニア／トライリニアフィルタリング ミップマップ、アンチエイリアシング マルチパス・レンダリング

◆描画性能（ＧＳの演算による）

ピクセル描画レート	24億ピクセル／秒（Ｚ、Ａ）*1 12億ピクセル／秒（Ｚ、Ａ、Ｔ）*1
パーティクル描画	１億5000万個／秒
ポリゴン描画性能	7500万ポリゴン／秒（微小ポリゴン） 5000万ポリゴン／秒（48ピクセル四角形、Ｚ、Ａ）*1 3000万ポリゴン／秒（50ピクセル三角形、Ｚ、Ａ）*1 2500万ポリゴン／秒（48ピクセル四角形、Ｚ、Ａ、Ｔ）*1 1875万ポリゴン／秒（８×８ピクセル）
映像出力	ＮＴＳＣ／ＰＡＬ／ＤＴＶ（デジタルテレビ） ＶＥＳＡ（最大1280×1024ドット）
集積トランジスタ数	4300万個

●サウンド

ＳＰＵ２（サウンド・プロセッシング・ユニット）＋ＣＰＵ

同時発音数	ＡＤＰＣＭ48チャンネル＋ソフト音源数
サンプリング周波数	44.1ＫＨｚ／48ＫＨｚ

●ＩＯＰ	Ｉ／Ｏプロセッサ
ＣＰＵコア	プレイステーションＣＰＵ（R3000A）
動作周波数	33.8ＭＨｚ（ＰＳ互換モード） 37.5ＭＨｚ（Ｉ／Ｏプロセッサモード）
入出力	ＩＥＥＥ１３９４、ＵＳＢ
通信ポート	ＰＣ－Ｃａｒｄ（ＰＣＭＣＩＡ）で対応
●メディア	ＣＤ－ＲＯＭ／ＤＶＤ－ＲＯＭ

(*1)ＺはＺバッファ。Ａはアルファブレンディング。Ｔはトライリニアフィルタリングを施してあるという意味。

CHECK 次世代PSゲームはこうなるかも！

次世代ＰＳがどうスゴイのか？　解りやすいのが一見「ＦＦⅧ」のムービーの様なデモ。じつはコレ、次世代ＰＳのリアルタイム処理によるモノで、ムービーではないのだ！　あのムービーとまったく変わらないＣＧが、次世代ＰＳではリアルタイムで処理できる。信じられないかもしれないけど、これくらいは余裕だとか。次世代ＰＳではムービーシーンとゲーム中のグラフィックの垣根がなくなるのは間違いない。


▲動きも細部のディテールもムービーと見分けがつかない。まさに映画の中で遊んでいるような気分!?

CHECK すでに完成している!? 次世代ＰＳ用チップ

３月４日の質疑応答の場(右ページ参照)でＧＳのチップが公開されるというハプニング(？)があった。開発機材用に使われている試作チップとほぼ同等品らしいが「製品版にも同じプロセスのチップが載る」というコメントが得られたことから、あとは製品向けの基板設計と放熱処理、外観のデザインが完成すれば、すぐにでも製品化できる段階にあることを印象付けた。もう次世代ＰＳは、絵に描いた餅ではないのだ！


▲4300万の小人さん(トランジスタ)が集積された世界最大規模のチップ。実物を見ると「製品化近し」という実感が湧く！

次世代プレイステーション

発表会レポート

会場の東京国際フォーラム・ホールＣは定員1,502席はほぼ満席。来場していたのは各メーカー及び一般メディア報道など。中でも諸外国からの招待客は非常に多く、ホールに入った瞬間「世界漁業組合懇親会か？」と思うほど（バカ）。ゲーム業界を超えた世界的な関心の高さがうかがえた。

SCEIに聞く次世代PS クエスチョン



次世代ＰＳの発表に引き続き、去る３月４日、出版社を中心としたプレスに対し、次世代ＰＳに関する質疑応答の場が設けられた。次世代ＰＳ発表時には語られなかった謎を究明すべく、さまざまな質問が投げかけられ、現行のＰＳとの互換性、既存の周辺機器の転用、次世代ＰＳが目指すプラットフォームについて力強い答えが返ってきた。また、次世代ＰＳ用ソフトを開発機材上で動作させるお披露目も設けられたぞ。

次世代ＰＳはあくまでゲーム機！

Ｑ：次世代ＰＳの価格、発売日、デザイン等は、どのようになる予定でしょうか。

ＳＣＥＩ：今のところ、まだお話しできる内容ではありません。発売２～３カ月前になればお知らせできると思います。価格についてですが、私たちはＥＥやＧＳといった今までにないハードウエアを提供することで、クリエイターの想像力をストレートに発揮できる環境を提供していきたいわけです。しかしパソコンのように、１セット組み上げたら15万も20万もするような物をゲーム機としては間違っても出せない。となれば、価格設定はおのずと絞られるでしょう。桁違いに高い買い物をさせるつもりはありません。


▲ＳＣＥＩのそうそうたる面々が質疑応答にあたるとあって、会場は緊張ムード。

Ｑ：次世代ＰＳの正式名称はある程度決まっているのでしょうか。

ＳＣＥＩ：私たちの頭の中には幾つか候補は上がっています。しかし、いろいろな方の意見を聞いて決めたいと思っているので、「これぞ」という名称があれば誌面などで公表してほしいですね(笑)。

Ｑ：現行ＰＳとの互換性についてですが、次世代ＰＳで動作させると「速い」とか「グラフィックがきれいになる」といった効果は期待できるのでしょうか。

ＳＣＥＩ：現在のＰＳと互換性をとるため、Ｉ／Ｏプロセッサ内にＰＳのＣＰＵと互換のあるチップを内蔵してあります。もちろんＧＴＥ(ポリゴンの演算器)や、ムービーを処理するための機能もすべて同じものが入っています。ですから、次世代ＰＳで今のＰＳ用ソフトを動作させても速くなったり画質が向上することはありません。100%の能力が105%になることはないわけです。

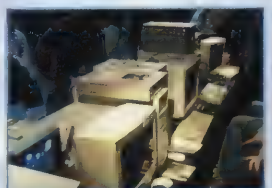
Ｑ：デュアルショックやポケステといった現在の周辺機器は使えるのか。

ＳＣＥＩ：使えます。とくに、デュアルショックは次世代ＰＳでも使えるようにしたいですね。もちろん、次世代ＰＳのソフトナインナップが充実していけば、それに見合ったインタフェース機器を出す可能性はあると思いますが……。

Ｑ：ＰＳ互換のアーケード基板があったように、次世代ＰＳでも互換アーケード基板を出す予定はありますか？

ＳＣＥＩ：今のところ決まっていませんが可能性は大いにあるでしょう。今のＰＳ互換基板を使っていただいているナムコさんやカプコンさんになるのかは何とも言えませんが、アーケード基板として使っていただくことに反対する理由はありません。

Ｑ：次世代ＰＳの全体像を見ると、ただのゲーム機ではなく、ホームコンピューティング(家庭内ネットワークの中枢)や他メディアとのリンクといった幅広い使用目的も考えられるのですが？


◀開発機材を間近に見る機会も与えられ、「グランツーリスモ」の実操作も！

ＳＣＥＩ：次世代ＰＳをストレートに表現すると、ゲーム機以外の何ものでもありません。マルチメディアやセット・トップ・ボックスといった曖昧な定義ではなく、ゲーム機という明確な基盤を前面に出していく思想は変わっていません。その中で次世代ＰＳが果たす役割というのがエンターテインメントだと思うのです。クリエイターの自由な発想を形にし、映画や音楽とインタラクティブなコンピュータ（ゲーム機）を高い次元で融合した新たなエンターテインメントを構築することこそ私たちの狙いです。


◀「鉄拳3」をベースに作られたナムコのデモ。


▶「リッジ～」でおなじみの永瀬麗子。動きが凄いの何の。


◀あの美しいダンスシーンがリアルタイムで動く『ＦＦⅧ』。


▶実車さながらのディテールで動く「グランツーリスモ」。


◀ドリームファクトリー制作の格闘ゲーム(？)のデモ。

難しい単語解説

●通信：インターネットを中心に発展がめざましい通信環境だが、誰でも、安い通信費でネットワークの恩恵を受けられるほど手軽ではない。ＳＣＥＩはネットワーク環境の機が熟したのを待って、次世代ＰＳユーザーに通信環境を提供するのでは？　と考えられる。

●ＤＶＤビデオ：ＤＶＤ規格で映像ソフト（映画やアニメ）等を再生するためのフォーマット。コピープロテクトから特殊再生方式まできっちりと定義されている。次世代ＰＳがＤＶＤ－ＲＯＭドライブとＭＰＥＧ２を採用したからといって、ＤＶＤビデオソフトの再生ができるとは限らない。

●ＣＬＶ／ＣＡＶ：ＣＤ、ＬＤ、ＤＶＤといったディスクメディアの記録方式。ＣＬＶは線速度一定式で、内周で速く外周へ行くに従って回転を遅くすることでデータの読み出し速度を一定に保つ（今までのＣＤ－ＲＯＭドライブはこの方式）。ＣＡＶは角速度一定式で、内外周ともに回転速度が変わらないが、内周の記録密度は高いものの外周へ行くほど記録密度が低下してしまう（ディスクの記録容量が減る）。次世代ＰＳのＤＶＤ－ＲＯＭもＣＬＶ方式だ。

●シークスピード：ディスクのデータを読み出す部分（ヘッド）が、目的の位置まで移動する時間。内周から外周までの一番長いシーク時間をフルストロークタイムという。ＣＤ／ＤＶＤ－ＲＯＭドライブのアクセスが少々遅く感じる主な原因。

●回転速度：ＣＤの標準速度(150ＫＢ)を１とした場合の相対速度を表す。例えば10倍速ドライブの場合、150Ｋ×10で1500ＫＢのデータ転送ができる。ＤＶＤ－ＲＯＭドライブは標準速(１倍)でＣＤ－ＲＯＭの８倍速に相当する。

サルでもわかる！ 次世代PS対談

犬（ハード系ライター）：ついに発表された。次世代PS！

魔（ＤＰＳ編集）：オレは試作機で動いていたデモとか見て実感が沸いたな。紙資料のスペック見てもワケわからん。

ち（ＤＰＳ編集）：スペックを見て興奮するのは犬氏くらいですな。

犬：ム！　失敬な！　でもね、今回のスペックシートはもう、世界ビックリ仰天よ。マジで。わかる人が読めば一目瞭然。

魔：んじゃ、オレたちに解るように説明してよ。

ち：ひと言で簡潔に。

犬：その注文、難しいっちゅーの！　う～んそうねぇ、21世紀になれば普通になりそうなことを早々とやっちゃった。チップ内でロジックを配線しちゃうと、すごいバケモノができるっていう見本ですな。

魔：チップがうんたら～って話はよくわからないけど、とにかく桁外れにすごいマシンってことでイイのか？

ち：ポリゴンは2000～3000万くらい平気で出るし、ＤＶＤ－ＲＯＭドライブでＭＰＥＧ２ムービーが見れちゃうし。

魔：ってことは、市販のＤＶＤソフトも見れちゃう？　ＤＶＤプレイヤーいらず？


▲次世代ＰＳについて語る、ソニー社長の出井氏。

犬：それはどうかな(笑)？

魔：なによ、その笑いは。

犬：今回の発表じゃ映画などの市販ＤＶＤソフトが見れるかわからないよ。だって、ＤＶＤビデオ対応なんて仕様書にも明記されてないもん。

魔：ちぇ！　なんだ。

ち：ＰＳユーザーは現ＰＳのソフトが動くことがナニよりもうれしいと思うよ。

魔：このシステムだと、コレまでのように、新機種が発売されると旧機種のソフトが突然少なくなるっていうゲーム業界のイヤな前例も関係ないだろうし。



◀現行ＰＳ互換の発表に会場内は拍手の渦。

犬：次世代ＰＳソフトも出るだろうけど、現ＰＳソフトも発売され続けるだろうね。

魔：これから現ＰＳ用のソフトを作ろうとしているメーカーさんも安心だよね。現行ＰＳとの互換性は良いとして。ゲーム機としての能力はどうなの？

ち：他機種が……(謎)。

犬：そんなもんじゃない。ハッキリ言ってほかのゲームマシンどころか、パソコン、ローエンドワークステーションも吹っ飛んじゃう！　設計が21世紀！　敵なし。

魔：とりあえず、スゴイわけね。現ＰＳ何台分スゴイ？

犬：何台ってあんた……。

※囲みの中の写真は3月2日のミーティングの模様です。

発表会レポート

発表はパソコン等との性能比較や実際のテスト画像を交えて行われた。特に発表されたばかりのペンティアムⅢとの比較はわかりやすく、一同あ然。家庭に現行のパソコンよりも高性能なマシンがやってくる。イロイロと想像するだけでもうドキドキ。基本はゲームマシンだけど……マジでスゴイ。

DPSソフトレビュー

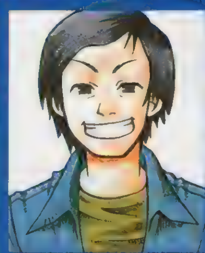
どこまでも深くやり込む最強のゲーム評価記事

3月に入り、ぼちぼちあたたかくなってきた今日この頃。春休みだし、部屋でゴロゴロしながらゲーム三昧って人も多いかも。怠惰な暮らしもけっこういいもんですよね。

レビュアー紹介

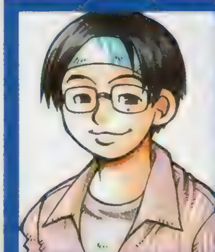
岩崎啓真 ゲームを愛するクリエイター。プログラマーやゲームデザイナーの肩書きも持ちながら、ゲームに関するコラムも執筆している。	▼得意なジャンル RPG ▼好きなPSソフト FFⅦ コロニーウォーズ
ウォルフ中村 つい見落としがちな細かい部分まで検証し、鋭い視点で評価するベテランレビュアー。アーケードやパソ通の情報にも精通している。	▼得意なジャンル 格闘ACT、SPG ▼好きなPSソフト ペブルビーチの波濤 鉄拳3
なんでもゆうこ 毎日がゲーム漬けの女性レビュアー。ソフトに対する予備知識をほとんど持たず、まっさらな状態でのレビューをモットーとする。	▼得意なジャンル RCG ▼好きなPSソフト エースコンバット パラッパラッパー
伊集院健 長時間ゲームをプレイさせたら右に出るものがいない、やり込み度ナンバーワンの実力者。遠藤正二朗氏の作品をこよなく愛す。	▼得意なジャンル 2D・STG ▼好きなPSソフト すずきゆみえ 北斗の拳
うきき松崎 2D格闘からS・RPGまでオールジャンルOKのベテランライター。学園モノと美少女ゲームにはもう辛抱たまらん。	▼得意なジャンル S・RPG ▼好きなPSソフト 女神異聞録ペルソナ 東京魔人學園剣風帖
TAC★ メガネっ娘とメイドさんと人形がいれば、あとは何もいらないと豪語するワイルドドライフライター。今日も「DDR」を踏みまくり。	▼得意なジャンル PZG、ACT ▼好きなPSソフト ハードロックキャブ メタルギア ソリッド
城イドム ストイックなプレイを好むマッスル熱血ゲーマー。ゲームを通して肉体を鍛えつつ、今日も激ムズACT＆STGの完全制覇に挑む。	▼得意なジャンル STG、ACT ▼好きなPSソフト レイマン グラディウス外伝
PON RPGや育成モノならおまかせの女性ライター。愛ある批評をモットーに、ケモノにはさらに愛を注ぐ。担当の「幻想Ⅱ」に入魂中。	▼得意なジャンル RPG、SLG ▼好きなPSソフト 幻想水滸伝Ⅱ マリーのアトリエ
がんの字 ファンタジー系のゲームを好んでプレイする職人肌のライター。ムーミンをこよなく愛し、本人も基本的にスナフキン系。	▼得意なジャンル RPG ▼好きなPSソフト TILK 久遠の絆
袋こ～じ 美少女ゲームにキャラ萌えしつつ、格闘ゲームの腕も立つさすらいのバンドマン。本誌では「To Heart」の記事などを担当。	▼得意なジャンル 2D格闘、恋愛SLG ▼好きなPSソフト ストZERO3 久遠の絆
Z佐藤 愛と勇気のアクションゲーマー。「ロックマン」シリーズをとことん愛し、アニメにも造詣が深い。RCGはちょっと苦手。	▼得意なジャンル PZG、ACT ▼好きなPSソフト ハードロックキャブ メタルギア ソリッド
ゴーダ 「最強の装備は全裸！」を合い言葉に、忍びの道を極めんとする編集者。数々のゲーム大会で惜敗。好きな女性のタイプはくのいち。	▼得意なジャンル 2D格闘、ACT ▼好きなPSソフト 天誅 くの一番
蘇我入鹿 どんなジャンルのゲームも好き嫌いなくプレイするオールマイティ・レビュアー。ゲームに対する深い愛で、睡眠不足を克服する。	▼得意なジャンル ACT、RPG ▼好きなPSソフト ずっといっしょ 太陽のしっぽ

岩崎啓真



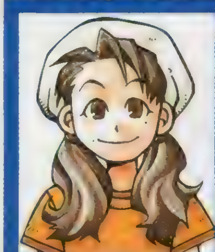
DPSーロの臨時増刊としてセーブデータ大特集号を作りました（3月28日発売・[illegible]）。メモリーカードユーティリティの改良型を入れたんですが、ずいぶん細かく直したので、また使いやすくなったと思います。でもポケステ対応にしたせいで、処理が少し遅くなっているのは残念なんだよな。なんとかもうちょっと速くしたいんだけど。

ウォルフ中村



レビューの文章（誌面の選択）には毎回苦労させられている。情報量を少しでも増やすため試行錯誤しているのだが（他の記事と同じ文体で書いてたら数倍の文字量が必要になるところです（笑））、それでも書き切れないことが出てきたりして…。私が読点やカッコを多用するのはそういう理由からです。読みづらいかもしれないけどがまんしてね。

なんでもゆうこ



たまに聞かれるのがペンネームの由来。別にどんなゲームもうまいとか、好きってわけで付いたわけじゃありません。そのまんまの意味で、「なんでも言う、口に出す」つまりおしゃべりなやつってことらしい。付けられたのはもう4年も前。この会社のバイト時代でした。名付け親はたしかPS編集部のS氏。実はちょっぴり恨んでる（笑）。



イラスト／岩瀬さとみ

チョコボレーシング ～幻界へのロード～

■スクウェア■3月18日■¥5,800■RCG
■MC（1ブロック）／AC（DS対応）／2P対戦可



チョコボと仲間たちが登場するRCG。ダッシュやはばたきなどのアビリティを使った戦略的なレース展開が特徴。魔法（サンダガなど）で相手のジャマをすることも可能。

岩崎啓真

全体的に悪いデキではないと思う。グラフィックは標準以上だし、操作性も良い。少し気になる点もあるがムービーも美麗だ。だが問題はストーリーモードの幻界コース。コース幅が狭い上に、コースアウトすると谷底へまっ逆さま。しかも自分はボロボロ落ちるのに、COMキャラはまず落ちない（少なくとも僕は見たことがない）。アクセル全開で走ることはほとんど不可能で、どうにもストレスを感じてしまったのが正直なところだ。GPモードなど、エディットキャラを使うことができるモードなら、キャラ性能の良さでなんとかなるが、最初のプレイではこの幻界コースが大きなハードルとなるだろう。チョコボが好きで、RCGの腕に自信のある人なら買ってもいいか？

55

ウォルフ中村

スタートダッシュ、ドリフト、魔石によるパワーアップ＆ライバルの妨害と、この手のRCGに求められる要素は一通り入っている。ただ、惜しいと感じる部分も少なくない。魔石やアビリティのバランスがイマイチ、コースレイアウトが地味め、同時に対戦できるのは2人まで（エディットキャラをウォッチしての模擬対戦は可能）、ストーリーモードだけキャラ選択画面からメインメニューに戻れない、2周目以降のストーリーモードは絵本部分をカットできるが1話単位なので面倒etc…。ストーリーモードをクリアするとエディットキャラを作れるが、完成させた後にしかセーブできない点もつらい（走行テストは可能）。お約束の隠し要素がある点は○。でも4人対戦もしたかったなぁ。

70

なんでもゆうこ

マシンごとの能力の違いがはっきりと出ていて、アビリティの選択も自由にできるから、ある程度好みのセッティングが可能。でも、どのコースでも同じような設定でクリアできちゃうんだけどね。コースアウトすると奈落に転落しちゃうシビアなコースもあるけど、1つだけだから全体的な難易度はそんなに高くないと思います。いい走りをすれば、強いエディットキャラを作れるので、何回でもガンバっちゃえるし（笑）。ただ、ハンデをオンにしてラクラク勝っても、ハンデなしと同じように強いマシンができちゃうのには疑問。カワイイグラフィック、対戦やリレーなどのモードの多さと、楽しく遊べる要素はけっこうあるんだけど。気軽にRCGをプレイしたい人向けかな。

85

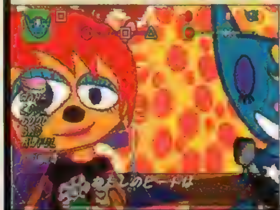
蘇我入鹿

「チョコボのRCG」というだけで、かなり魅力的なタイトルであることはまちがいない。用意されていてしかるべきモードはすべてそろっているし（4人対戦はさすがにキツかったか）、リレーという新しい楽しみも追加されています。隠し要素も豊富で、スクウェア・ファンなら思わずニヤリとしてしまうヤツも登場します。さすがトップメーカーは違うなぁという安心感は強く感じました。ただ、単純に「楽しいRCG」だけを求めると、逆にツライ部分もないわけではない。これは新種のACTであるという捉え方が正解かもしれません。コースのデザインと魔石やアビリティ、それからキャラクターエディット。この3つには、ジャンルを超える、新しいゲームバランスを感じます。

80

ウンジャマ・ラミー

■SCEI■3月18日■¥5,800■ACT
■MC（1ブロック）／AC（DS対応）／2P対戦可



大ヒットしたリズムACT「パラッパラッパー」の続編。ロックギタリストのラミーが主人公。2P対戦＆協力プレイやイージーモードの追加など、新要素も多数用意されている。

岩崎啓眞 75

前作で気になっていた採点システムが改良され「押していないと最悪、間違っていても押せば少しは評価される」という、非常にわかりやすいものになった。また、初心者のためのイージーモードもいいし、ゲーム全体のボリュームも十分だ（隠し要素含む）。残念な部分としては、ストーリーがなくてもゲームが成立してしまうこと。前作では、歌詞と画面内容が一致して、失敗したり、成功したりすると画面に変化が生まれ、それが直接的でわかりやすいところが面白さの1つになっていたが、今回はこの要素がやや薄い。そのため、淡々として、イマイチ爽快感には欠けるように感じられた（点数が辛めなのはこのため）。全体的なデキはいいので、買っても損はしないはず。

ウォルフ中村 85

前作で気になっていた部分がかなり解消されている。リズム表示部が縦方向にスクロールする関係で出だしのタイミングが取りやすい、最終パートのウェイトが前作ほど大きくない（多少はミスしても問題ない）、難易度が「パラッパ」よりも下がっている、初プレイ時にもCOOLが狙える、ピッチベンドやエフェクターを使うことでプレイヤーが勝手に盛り上がれる（笑）、2人での協力＆対戦プレイができる、アナログコントローラを使うと自分の演奏前に震えて教えてくれる、など。ボリューム的にも満足できる。この手のゲームだけに不必要なのかもしれないが、それでもキーコンフィグは欲しかったのだが…（私はR1だけでなくR2を押しても「R」に反応するようにしたかった）。

なんでもゆうこ 90

「パラッパ」と比べてかなり難しい曲があります。リズムがメチャクチャ複雑で間違えまくったり、速くて指が追いつかないこともあるくらい。でも、その分クリアしたときの喜びも大きいけどね。対戦モードはアドリブ勝負になるから熱くなること必至。協力プレイもあるから、2人で遊ぶのにも持ってこいです。読み込みが短くて、イライラせずにプレイできるところもGOOD。ただ、自分の番がわかりにくいときがあるのが難点。画面にキャラの顔が表示されてはいるんだけど、確認する余裕がないんです。でもまあ、ホントにいろんなタイプの曲が入っていて、聴いてるだけもすごく楽しめる作品。強烈なキャラクターとコミカルなストーリーは、前作の雰囲気そのままです。

ゴータ 95

マジいいッスよ、コレ。今はいろんなリズムゲームがあるけど、画面を見てて身体が動くのはあんまりないでしょ。このゲームはホントに動いちゃいますよ。なぜなら、ほかのゲームはリズムパターンが主役だけど「ウンジャマ」は「ラミーちゃん」が主役だから。ノリノリのロック！　激しく動くラミー！　それをさらに盛り上げる先生のボーカル!!　とにかく、対戦プレイや協力プレイもできるのでパーティゲームとしてもGOOD！　リズムゲームを好きな人はもちろん、初めての人にもオススメです。しかし「カジノ」というキーワードを聞いてスゴウデのギタリストに大変身するラミーちゃんを見ると、昔のTVドラマ「噂の刑事トミーとマツ」を思い出しますなぁ。

COLIN McRAE THE RALLY（コリン マクレー ザ・ラリー）

■スパイク■3月11日■¥5,800■RCG
■MC（1ブロック）／AC（DS対応）／NC／2P対戦可



世界的なラリードライバー、コリン・マクレーが監修したRCG。タイムアタックやラリースクールなど4つのモードがあり、モンテカルロほか、各国のコースで遊べる。

なんでもゆうこ 75

画面に敵はいなくって、ただ指示に従って黙々と操作していくちょっと硬派なRCG。ラリーらしく、道は泥だらけで起伏に富んでいるから、マシンがスピンしやすくて制御が大変でした。だから、カーブの角度が表示されるナビゲーションアイコンがすごく便利。一応、声のアシストもあるんだけど、英語だから聞き取りにくかったです。迫力いっぱいのドライバー視点や、凝った仕様の練習モード、そしてコースごとの攻略まで載っている取説と、全体的に丁寧に作られていて印象は良かったです。

城イドム 55

グラフィックは一見粗い印象も受けるが、車体にハネたドロまで表現するなどの凝った演出もあり、けっこう味はある。ただ、走行中のBGMがないなど、ゲームとしては全体にかなり地味な仕上がり。RCG部分の操作性は悪くないが、あまりテクニックを追求する要素はなく、淡々と走っているだけの印象を受けてしまった。あくまでラリーの雰囲気を楽しむ作品（長丁場を孤独に走りきるプレイ感覚の作品）と割り切って遊ぶのが正解だろう。各種プレイモードはなかなか充実しているぞ。

ミスティックアーク まぼろし劇場

■エニックス■3月18日■¥6,800■AVG
■MC（1ブロック）



幻想的な世界が舞台のAVG。物語は3Dのフィールドで進行し、アークと呼ばれる妖精の力を借りて謎を解いていく。キャラクターデザインはイラストレーターの山田章博氏。

PON 65

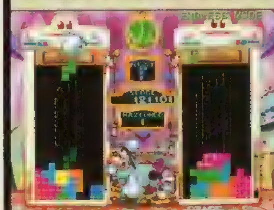
不可思議な世界観と山田章博氏のイメージキャラがかなり良い。音楽と相まって全体の雰囲気はバッチリ。謎解きが少々簡単だけど、サクサク進めるのでどんどん引き込まれます。しかし操作性の悪さが欠点ですね。✚キー上で前進、左右で方向転換という操作方法はともかくとしても、カクカクした方向転換や、うるさい足音にはイライラさせられました。カードゲームはとても面白いのに、チュートリアルで実際にカードを消費してしまったり、イベントで強制的に使用したりするのは納得できなかったな。

がんの字 70

キャラの向きを明確にするいいアイデアだと思うのですが、人によっては、カクカクした方向転換をおっくうに感じるかも。あと、移動ポイントがわかりにくい場所があったり、調べられる物とそうでない物を見分けづらいなど、システム面で気になることがけっこうありました。けれども、謎を1つずつ解きながら進んでいく明解なゲーム展開といい、どこかシュールでメルヘンチックなストーリーといい、内容は悪くないんですよねぇ。その世界と雰囲気にはまり込むと、やめられない魅力を持つ作品です。

マジカルテトリス チャレンジ featuring ミッキー

■カプコン■3月18日■¥4,800■PZG
■MC（5ブロック）／DS（AC非対応）／2P対戦可



ディズニーキャラクターが登場する「テトリス」。ゲージを使用したシステムが特徴。キャラクターごとの物語が楽しめる「ストーリーモード」と2P対戦の「VSモード」で遊べる。

ウォルフ中村 70

基本的にはアーケード版と同じ。ストーリーモードがあったり（エンディングは難易度によって異なる）、複雑な形のおじゃまピースのおかげで5ライン消しが可能になっていたりする「相手を妨害しあう対戦」がメインの「テトリス」だ。背景に目安となる線が描かれていたり、落としたときの様子が薄く表示される機能は初級者にとってありがたい。上級者も✚キーを上に入れると瞬時に落下するシステムや、おじゃまピースを利用した反撃等でテクニックを十分に生かせる。一部、引っ掛かりを感じたが操作感もまずまず。

TAC★ 50

そもそも元祖の「テトリス」があれだけ広まったのには、4個の正方形で作られる7種類のピースっていうバランスが絶妙だったことも大きな要因なわけで。個人的には「変な形のピースが出てくる『テトリス』」は、安易なだけで新しくもおもしろくもないと思う。ピースの出現率の偏り（同じピースが連続で来るパターン）が従来より激しいのもちょっとなぁ…。キャラクターごとに異なる背景などはキレイなので、かわいいミッキーマウスたちのキャラクターゲームとして見るなら、それなりにいいデキか。

Dancing Blade かってに桃天使II ～tears of eden

■コナミ■3月18日■¥5,800■AVG
■MC（1ブロック）



「PSでアニメを！」がコンセプトの、コナミインタラクティブアニメに第2弾が登場。桃姫やキジメなど、前作でおなじみのキャラは健在。選択肢によって、多彩な物語が展開する。

伊集院健 80

カネかかってますね。絵もキレイだし。相変わらず選択肢を選ぶだけなんですが、前作に比べてゲーム性がアップしているのは個人的にはマイナス。だいたい「コレを選ぶとこのエンディングが見られるだろう」という予測がつくんだけど、エンディングによっては選択肢の組み合わせが複雑で簡単には見られないものがあります。アニメを見せるゲームなら、もっと簡単に、そして7つもエンディングが用意されているのなら、何度もプレイする配慮としてスキップ機能もつけてほしかった。でもおまけムービーは必見!!

袋こ～じ 85

随所に3Dモデリングによるアニメが挿入されるなど、シーンによってデキにバラツキのあった前作に比べ、アニメのトータルなクオリティは上がってます。お話は……まぁ、前回同様ドタバタ劇なんですけどね。ゲームというよりもOVAを見るような感覚でプレイできる気軽さは◎。相変わらず選択肢は露骨（数も多くない）なので、それほど無理なく好みのエンディングにたどり着くことができると思います。今回は、OVAっぽいモードや、おまけムービーの充実など、ファンへのフォローもいい感じですね。

わくぷよダンジョン 決定盤

■コンパイル■3月18日■¥5,800■RPG
■MC(1ブロック)/DS（AC非対応）



人気PZG「ぷよぷよ」でおなじみのキャラが登場するダンジョンRPG。魔法の得意なアルルなど、タイプの異なる3人からキャラクターを選び、モンスターを倒していく。

うききき松崎

有名落ちゲー「ぷよぷよ」のキャラが登場するダンジョン探索型RPG。せっかく魅力的なキャラを使っているのに、ゲームの最終的な目的がやや曖昧なため、内容が希薄に感じられてしまった。でも、遊園地のアトラクション風のダンジョンを順にクリアしていくのはプレイしやすいし、3人の主人公で楽しめるのもボリュームという点では満足。ただ、このテのゲームにしては序盤の難易度が高く、操作が複雑（コントローラのほとんどのボタンを使う）なため、ややとっつきが悪いのは残念だった。

60

がんの字

気配りが行き届いた操作性とシステムは◎。ダンジョンRPGに初めて挑戦する人でも、快適に遊べると思います。ゲーム内容も、アトラクション仕立てのダンジョンはバラエティに富んでるし、選んだキャラに応じて独自の攻略法を見つける楽しみもあるので、長く楽しめるでしょう。ただ、操作にほとんどのボタンを使うだけに、キーコンフィグができないのはウ～ンかな、という気がしました。難易度は程良いバランスで、「魔導物語」のファンはもちろん、年齢性別を問わず幅広く楽しめる作品に仕上がってます。

85

電車でGO! 2

■タイトー■3月18日■¥5,800■SLG
■MC(1ブロック)/DS(AC非対応)
専用コントローラ対応（同梱版は¥9,800）



電車運転SLGの第2弾。秋田新幹線「こまち」を運転できるほか、実在車両のスチールなどを閲覧できる「鉄道資料館」モードも搭載。片手で遊べる専用コントローラも同時発売。

ウォルフ中村

やるべきことは「電車を指示通りに走らせ、途中で警笛を鳴らしてボーナスタイムを稼ぎ、定められた時刻&位置に止める」ととってもシンプル。新車両や新コースが取り入れられていることもあり、前作以上にバラエティ豊かな内容になっている。今作は通過駅が存在する快速がメインなのだが、「決められた時刻に駅を通過する」という要素がある関係で難易度は高めだ（ただし、フリーコンティニューなので初級者でも十分に楽しめる）。ワンハンドルタイプのマスコンの操作感は良好。ちゃんと狙った位置で止められる。

80

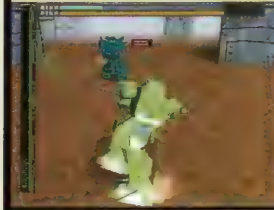
なんでもゆうこ

路線が増えていて、しかも秋田新幹線「こまち」や地方のローカル線まで運転できるから、あまり電車に詳しくない私でもワクワクしっぱなし。風景のCGもかなり凝っていて、楽しく運転できました。でも、難易度は前作以上に高くて、中級クラスでも手こずったくらい…。通過駅のダイヤも守らないといけないせいで、難しいのなんの。スピード出しまくって時間稼ぎっていう甘い考えは通用しないんです（笑）。あと、減速の指示が2種類いっぺんに出るのも、ミスを引き起こす原因になってますね。

75

装甲騎兵ボトムズ ライトニングスラッシュ

■タカラ■3月18日■¥5,800■ACT
■MC(1ブロック)/AC（DS対応）



人気TVアニメが原作の3D・ACT最新作。AT同士で戦う「バトリング」に出場し、賞金を稼いで自分の機体を強化していく。好評の機体カスタマイズがさらに強化された。

TAC★

前2作に比べても格段に動きがよくなって、いかにもバトリングといった感じの戦いが楽しめるのがうれしい。純粋にACTとして見るには、まだおおざっぱに感じられるところもあるけど、ストーリーもそれっぽいし、「ボトムズ」ファンにはオススメできる仕上がりっす。ただ、この世界観でのリアルさを追った結果だと思うけど、得られる賞金に対してパーツの価格が高く、なかなか思うようにカスタマイズが進められないのはツライところ。じっくりと進めていくつもりで、ちょうどいいぐらいか。

75

Z佐藤

前2作品（『ベルゼルガ物語』、『ウド・クメン編』）を上回るデキに大感激！　操作感覚も良好だし、設定変更時の読み込みも短いのでテンポよくゲームが進む。経験値で性能がアップしたり、またミッションディスクが熟練度システム（プレイヤーの戦いに応じて上がるパラメータが変化）になっているのも◎。1対2、2対2などの対戦パターンを選べる点もウレシイところ。ただ、ちょ～っと処理が早すぎて戦いが大味になる気も。カスタマイズも主にパーツの交換だけだし……。でもこのテの作品としては合格点だろう。

80

ギャロップレーサー3

■テクモ■3月18日■¥5,800■RCG
■MC(3ブロック)/PS（3ブロック）
DS(AC非対応)/2P対戦可



騎手となって、レースを勝ち抜いていくジョッキーRCGの第3弾。国内外、合わせて1500頭以上の競走馬が登場し、オリジナルの競走馬を育成することもできる。2P対戦も可能。

なんでもゆうこ

もちろんプレイヤースキルは必須なんだけど、馬の能力も勝敗に影響を与える大きな要素。この微妙なゲームバランスが良いですね。前作よりもさらにレースでの手綱さばきや位置取りが重要になっていたり、馬の疲労度が追加されたりと、グーンとリアルになっているのもおもしろいです。あと、乗馬回数に限りがあるおかげで、1戦1戦大切に走らなくちゃって気にさせてくれるのは◎。個人的には、オリジナルの馬をお手軽にすぐ作れるとうれしかったけどね。CGのクオリティや馬の動作など、見どころも多いです。

85

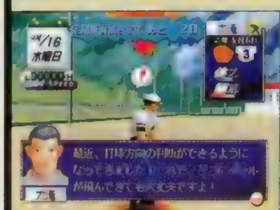
蘇我入鹿

馬を育てるのではなく、ジョッキーの気分を味わえる「RCG」も3作目。ここまで来るとシステムも円熟して、ケチをつけるところはほとんどありません。ウインドウの開閉にいたるまで遊びやすく仕上がっています。反面、やや底の浅さを感じる部分があるのも事実。育成SLGのレベルとはいかないまでも、もう少し育成の要素があってもよかったかも。ただ、レースの結果がオリジナル馬の能力に影響を与える新システムには、非常にやる気をそそられました。レースシーンでの駆け引きも熱いです。

80

めざせ! 名門野球部

■ダズ/ネクサスインターラクト■3月18日■¥5,800■SLG
■MC(5ブロック)/PS（3ブロック）/2P対戦可



野球部の監督となって、甲子園優勝を目指すSLG。選手たちとのコミュニケーションが、育成の結果に影響を与える。ポケステにも対応しており、期待の新入生を育成できる。

伊集院健

元・野球部の立場から言わせてもらえれば、非常にふに落ちない点が多い。①試合中なんと選手交替ができない。②コールド勝ち（負け）がない。③2アウトなのに、バッターがフライを打ってアウトになると、ランナーが塁に戻ろうとする、などなど。しかも、試合のシーンが同じパターン（たとえば"よく球を見ろ"の指示でヒットの場合は、たいていライト前）の繰り返しでは飽きてしまいます。母校（あまり強くない）でプレイしたら、3年目に甲子園を春夏連覇できたので、バランス的には易しめかな。

60

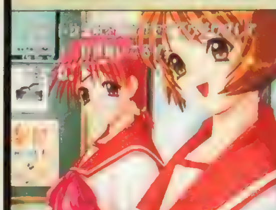
蘇我入鹿

ハードを問わず、高校野球が題材のSLGもいくつかありますが、このゲームは選手とコミュニケーションをとれる、という点で新鮮味を感じさせてくれました。励ましてやっても素直に喜ばないひねくれ者がいるなど、このシステムのおかげで、全員が坊主頭にもかかわらず選手に個性を感じることができます。しかし全体にちょっと単調で、特に試合は同じことの繰り返しになりがち。もっとも難易度自体はあまり高くないので、初心者でも気軽に高校野球の監督気分を味わえることでしょう。

60

To Heart

■アクアプラス■3月25日■¥6,800■AVG
■MC(1ブロック)/DS（AC非対応）



パソコンでヒットした学園恋愛AVGがPSに登場。キャラクターのセリフがフルボイスになり、新キャラも追加。ほかにもミニゲームなどのオリジナル要素が満載。

袋こ～じ

パソコン版からのファンなので、少しひいき目は入っているかもしれませんが、細部まで丁寧に作られた作品だと思います。家庭用への移植にあたって、削られたシーンやシナリオ（アレンジは文句なし）もありますが、その代わりに多くの新要素が盛り込まれています。賛否両論ありそうな声優の起用も個人的には大満足。「イヤだ」という人は音声カットをすれば（女の子ごとにオン・オフの設定が可能）いいわけだしね。このPS版で「To Heart」は完成した、といっても過言じゃないと思います。絶対オススメ。

95

蘇我入鹿

もともとのパソコン版と比べても、変更されている点、改良されている点が多く、よいデキですね。シナリオが新たに書き直されているのもポイントかな。気になる部分も多少ありますが、まぁ、キャラゲーですし移植作品なので、ゲーム性うんぬんはあえて問わなくてもいいでしょう。⊗ボタンがメニューなのはちょっといただけませんが。それでも、もとのパソコン版を知らなくても、好みの女の子がいて、「ほとんど文章を読むだけ」というゲーム内容に抵抗がなければ、十分以上に楽しめる内容です。

85

RISING ZAN ~THE SAMURAI GUNMAN~

■ウエップシステム■3月25日■¥5,800■ACT
■MC(1ブロック)/AC(DS対応)



独特のキャラが画面狭しと活躍する3D・ACT。銃と刀の達人・ZANを操作して、行く手をはばむ敵を撃破していく。主題歌は人気歌手の影山ヒロノブ氏が熱唱している。

TAC★ **70**

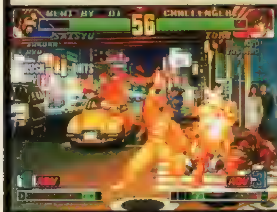
キャラクター設定から、技の名前、ステージのシチュエーションまで、徹底してこだわったあやしげなオリエント風味がイカシすぎ。個人的には、この世界観だけでも、かなり買いです。ただ、プレイしてみると操作性にやや難ありで、特に自キャラの向きを思った方向に変えながら移動するのが難しいのは、困りもの。特にボス戦などで、ザコを片づけながらボスに近づきたいといった場合に、難易度とは別のところで苦労させられてしまった。わりとおおざっぱに、世界観と爽快感を楽しむゲームでしょう。

蘇我入鹿 **70**

とにかく妙なノリと世界観が楽しいゲーム。基本的なゲーム内容は、従来の3D・ACTとそれほど変わらないのですが、戦い方がとにかく変。刀で攻撃できるかと思いきや、3D・STGばりの銃撃戦も可能。さらに、コントローラのすべてのボタンを押しまくる〝漢(おとこ)イベント〟があるなど、従来のゲームの常識を破壊する要素も。視点変更のしづらさや、キャラの動きの堅さなど、若干残念に思う点もありますが、それを忘れさせるおもしろさ(バカらしさ?)があります。バカゲーファンには特にオススメ。

ザ・キング・オブ・ファイターズ '98 DREAM MATCH NEVER ENDS

■SNK■3月25日■¥5,800■対戦ACT
■MC(1ブロック)/DS(AC非対応)/2P対戦可



アーケードでヒットした、対戦ACTがPSに移植。新キャラも多数登場し、システム面も改良が加えられた。イラストを閲覧できるモードなど、PS版のオリジナル要素もある。

うきき松崎 **65**

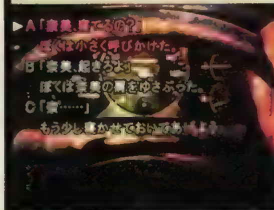
オリジナルに比べると、キャラパターンが少ないなどの点もあったが、違和感なくプレイできた。移植度は水準点以上だと思う。いろいろなグラフィックを鑑賞するモードが追加されてるのも良かったし(キャラの人気が高いこのシリーズのファンにはたまらないオマケだろう)。ただ、個人的に最近の格闘ゲームの移植にはお約束となりつつある、PSオリジナル要素の追加がやや物足りなかった。まぁ、おなじみの「LRボタンを押すだけで必殺技が出せる」という初心者向け(?)の配慮はうれしかったけどね。

蘇我入鹿 **70**

もとのネオジオ版と比べると、技のモーションが少ない、一部の技のスピードが違うなど、細かい部分で気になる点もありました。でも、よほどのコアユーザーでない限り問題なく楽しめるでしょう。私の試した限りではアーケードで使えたコンボもきちんとつながりましたし(柴舟の近強P→前入れ弱P→大蛇薙など)、家庭用の移植作としてはいいデキだと思います。ファンにはうれしい膨大なイラストを閲覧できるのも魅力です。ただし、対戦前の読み込みの長さは気になりましたけどね。

サウンドノベル・エボリューション1 弟切草 蘇生篇

■チュンソフト■3月25日■¥4,800■AVG
■MC(3ブロック)/DS(AC非対応)



SFCで発売されたサウンドノベルがPSに登場。ビジュアル面とサウンド面が大幅に強化され、ヒロインの奈美の視点でプレイできるザッピングシステムも用意されている。

PON **80**

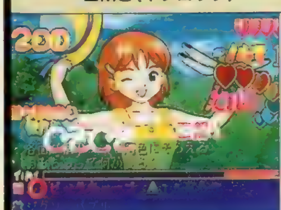
SFC版と比べて、グラフィックはリアルに描き直されているし、効果音の音質も良くなっていて怖さ倍増です。ところどころに挿入されるムービーも盛り上げてくれますしね。追加シナリオがあったり、奈美の視点に切り替えられるザッピングシステムが加わったりしているので、SFC版をプレイしたことがあってもかなり新鮮に感じられます。1度選んだ選択肢にはチェックマークが付くので、ピンクのしおりが出しやすくなってるかな(笑)。でも何度もプレイするため、選択肢までのスキップ機能はほしかったですね。

袋こ~じ **85**

CGとムービーによる演出が非常に多く、サウンドノベルというよりビジュアルノベル(?)って感じ。シナリオの内容はそのまま(追加シナリオはアリ)に、ヒロイン奈美の視点でストーリーを進められる(強制的に主人公視点に戻されることも多いが)点は新鮮だった。フローチャートこそないものの、選んだ選択肢にはチェックマークが付くので、いわゆる〝穴埋めプレイ〟も楽チン。メッセージをスキップできないのが少々気になりますが、個人的には「サウンドノベル・エボリューション」3部作のイチ押しです。

子育てクイズ もっとマイエンジェル

■ナムコ■3月25日■¥5,800■ETC
■MC(1ブロック)



一風変わったクイズゲームの続編。どんなジャンルのクイズに正解したかが子どもの成長に影響を与えるシステムは健在。「初恋モード」や「ジェスチャークイズ」など新要素も豊富。

ウォルフ中村 **60**

選択肢の配置が毎回変わるので、再挑戦時に同じ問題が出ても緊張感がある。ポリゴンキャラによるジェスチャークイズも楽しいし、試験時にまごつくと子供が先に答えてしまう点も○。イベントの達成率が記録されるため、やり込みがいもある。ただ、システム自体はイマイチ。カーソルが「つづき」に合っていない、間違って「はじめから」を選んでもメインメニューに戻れない、セーブデータに名前(性格)と年齢しか表示されないため最新データがわからない、セーブ時に前回のカーソル位置を覚えていない等。残念だ。

PON **80**

基本システムは前作とあまり変わらないけど、よく練り込まれた感があります。娘のグラフィックが可愛くなっているので、ますます成長が楽しみでした(笑)。最初に入力するデータによって問題が変化したり、ポリゴンのジェスチャークイズがあったりするのもおもしろかったです。問題点は画面切り替え時の読み込みが長いこと。あとはメッセージ表示速度を変えられると良かったですね。マルチエンドの初恋モードもけっこう楽しいけど、本編の方にミニゲームっぽいものをもっと多くしてほしかったと思うのは贅沢!?

スーパー・バトル・レーシング S.C.A.R.S.

■UBIソフト■4月予定■¥5,800■RCG
■MC(1ブロック)/AC(DS対応)/MT/4P対戦可



サメやライオンをモチーフにした、ユニークな車でコースを疾走するRCG。コース上に設置されたさまざまアイテムを使って、ライバル車のジャマをすることも可能だ。

TAC★ **65**

アイテムを拾ってライバルを攻撃するバトルレースもの。操作性やステージの構成もいいデキだし、攻撃的な動物たちを模したマシンのデザインがカッコイイのもオリジナルものとしては重要なポイント。勝ち抜くことでステージや車種が追加されていく方式になっているので、最初のうちはちょっと淡白に感じられるのが残念。勝ち抜くこと自体も、なかなか厳しめのバランスだし。まぁ、こういうタイプのバトルレーシングゲームをやり込んでる人なら、かなり遊べるでしょう。4人対戦可能なのもウレシイぞ。

城イドム **70**

大味なRCG.ではあるが、操作性や車の挙動はよくできており、力任せの豪快な走りが思う存分味わえる。対戦プレイでは、ライバルへの攻撃やジャンプを使ったトラップ回避が勝敗のポイントになるので、ドタバタな展開のACT感覚が好きな人なら十分に楽しめるはず。ただ走りを極める要素は薄く、奥もそれほど深くないため、正統派のRCGファンには合わない。あと、多人数プレイも楽しいが、2人同時はともかく、4人同時だと各表示画面が小さすぎるのが残念(プレイできないほどではないが)。

ミリオンクラシック

■バンダイ■3月25日■¥6,800■SLG
■MC(4ブロック)



1000頭以上の競走馬と30名以上の騎手が実名で登場する競馬SLG。DNA表示を取り入れた、奥の深い配合が特徴。シンボリルドルフなど、伝説の名馬と対戦できるモードも収録。

伊集院健 **60**

基本的には「ダビスタ」タイプの競走馬育成SLG。でも、プレイしてると気になる点がチラホラ。例えば馬の調子が落ちたとき。併せ馬ではなかなか戻らないので放牧に出すわけですが、放牧明けて太った馬体を絞るのに手間がかかって、調子のピークを過ぎてしまったりするケースが目立ちます。しかも、おまかせ厩舎に預けると放牧できないので、調子が落ちると何もできないまま、ツライ数カ月を過ごすことに。騎手や競走馬が実名で登場するのは、雰囲気があっていいんだけどね…。

蘇我入鹿 **65**

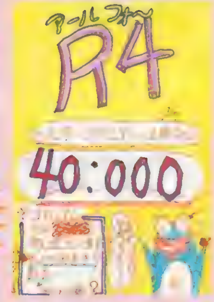
騎手、馬の実名化は雰囲気が出るし、レースシーンに短縮モードを採用しているなど、評価できるポイントも多くある。ただし、最大の特徴であるDNAシステムの説明が少なすぎる(マニュアルにもほとんど載っていない)。プレイヤーがこのシステムを独自に理解するには、相当なやり込みが必要なはずなのに……。このあたりは大きなマイナス部分となるだろう。ほかにも実名馬の距離適正への疑問など、気になる点も多い。過去の名馬との対戦ができるモードなど、おもしろくなりそうな要素も多いのだが。

電撃PS コロシアム

今回のテーマ［ピッタリ記録］

DPS BATTLE COLOSSEUM

今号のこの1枚



◀菅原雅広さん（宮城県）から送られてきたピッタリ記録。スゴイかは別にして、なんとなく嬉しい記録を出せた、というような報告もいつでも受け付けちゃうぞ。

読者のみんなから送られてくる、PSソフトのさまざまな記録を紹介する「DPSコロシアム」。テクニック重視のスコア争いだけでなく、いろいろな楽しい記録も大歓迎しちゃうのが、このコーナーのモットーなのだ。今回のような愉快な記録だけでなく、やり込みプレイの自慢や、足でプレイするなどといったパフォーマンスの発表も随時受け付けているぞ。応援ヨロシク！

●VOL、97オリジナルグッズ・プレゼント当選者：ビーズのクラウド・相原健治（三重県）（敬称略）※たくさんの応募、本当にありがとう!!

●Vol.94掲載の「ビートマニア」エキスパート記録で、優勝者を$&☆さん（奈良県）と発表しましたが、都合により記録の詳細（具体的な攻略方法など含む）について確認することができませんでした（現在も確認作業は要請中）。つきましては、現時点でのDPS公認の最高記録は渡辺覚さん（新潟県）によるGREAT：1142、GOOD：51とさせていただきます。

運とアイデアの結晶“ピッタリ記録”を大特集!!

今回は、なんとも意味ありげな数字が並んだ〝ピッタリ記録〟を大紹介。どれもこれも、話だけでは存在が信じがたい珍記録ばかりだけど、このページで紹介している記録は、すべてメモリーカード（またはビデオテープや写真）で確認させてもらった。まずはこの楽しい記録の数々を見てほしい。

幸運の証明!? 偶然に生まれたラッキー7

『FFⅦ』シドのHPが7777

報告者：鈴木裕介（東京都）

鈴木さんによると、この記録は魔法マテリアを付けたり外したりしていたら、あるとき偶然に生み出されていたとのこと。戦闘が始まるとすぐにオール7フィーバーになってシドが1人で敵を倒してくれるので、それ以降は快勝続きだったとか。実益も伴っているのがミソなのだ。

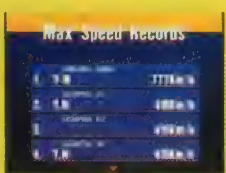


◀シドのHP最大値に注目。7777の値は、まさに偶然の女神からの贈り物と呼ぶにふさわしい。

『GT』MAXスピードで777km/h

報告者：成瀬幸弘（岐阜県）

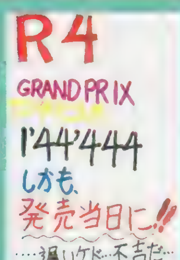
同じく7だけでそろえられたこの記録は、成瀬さんがGTモードの最高速度計測のスピードアタックに挑戦中、偶然に叩き出したタイムなのだそうだ。ほかの人がどんな速い記録を達成したとしても、インパクトならこの記録の方が上かもしれない。



▲7が並ぶ最高速度。狙ってもなかなか出せるものではない。

番外編 呪われた(?)タイムの報告も届いているぞ

平野孝史さんから届けられた、4の並ぶ不吉なタイム。電話で聞いた話によると、この記録を出したちょうど1週間後、ずっと大切に保管してきたメモリーカードのデータが消えてしまうという悲劇に見舞われたとか……。なんともいわくつきな記録だ。



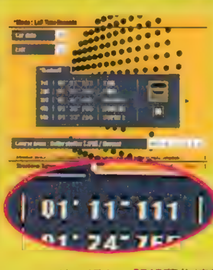
◀この記録は12／4の消印で届けられた。わずか1日で達成（?）とは……。

たまたまキレイにそろった珍しい記録

『R4』“オール1”のラップタイム

報告者：山田雅毅（京都府）

ヘルタースケルターのタイムアタックで、ラップが1'11"111という、実に美しいピッタリ記録。しかも、山田さんの話では、この記録はタイムアタック初挑戦のときの1周目で達成されたということ。神からの啓示とさえ思えてくるほどすばらしい記録だ。



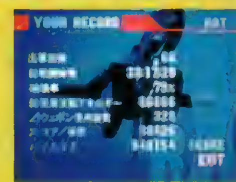
▶1は優勝（1位）を連想させる数字だけに、縁起はいいかも。

ベスト記録狙いの過程で生まれたゾロ目記録

『R・TYPE⊿』エネルギー値に注目

報告者：飯田浩之（鳥取県）

「R・TYPE⊿」をやり込んでいて、ふと気付いたら総使用波動エネルギーが66,666回になっていたとのこと。プレイの戦歴を象徴する、勲章のような記録だ。

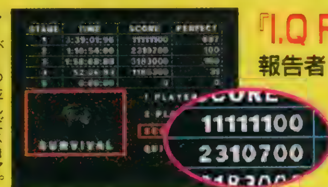


◀同記録の達成を発見したとき、奇しくも出撃回数まで66回になっていた

『I.Q FINAL』“1”の並ぶスコア

報告者：くれあさ（愛知県）

サバイバルでカンスト目指して挑戦中、3時間過ぎから気力が続かなくなり、区切りのいい左のスコアで意図的に終了したとのこと。



▶1が6つ並んだスコア。これはこれで楽しい記録。

意識してそろえた美しき数字の並び

『SO2nd.』1、2、3と並んだフォル

報告者：KENJI（群馬県）　報告者：まるてつ（鳥取県）

「スターオーシャン2」で、フォルを、1、2…と並べてくれたKENJIさん、9、8…と並べてくれた、まるてつさん。深い意味はなくても、こういう記録を意識して作ってみるのは結構楽しい。



◀▲なんの面識もない2人が、似かよった趣向の記録作りに挑戦してくれた。

“コーナーが“ピッタリ記録”も募集し続ける理由

スゴい記録だけがすべてではない

記録を意識すると、新たなゲームの楽しさに気付くものだけど、意識するべき記録とは、何も早いタイムや高いスコアだけとは限らない。たまたま出くわしたピッタリ記録は自然と人に見せたくなるものだし、特定の条件のピッタリ記録を目指すのも十分楽しめる課題になるはずだ。それも立派なゲームの遊び方の1つなのである。

運とアイデアの前に才能の壁はなし!

ベスト記録を極めるには、ゲームのテクニックが必要だが、ピッタリ記録で問われるのは、運とアイデアのみであり、才能云々はまったく関係ない。「上手い人にはとてもかなわないし……」と常々思っていた人は、運とアイデアの場で勝負してみてはどうだろうか。このコーナーは、そんな参加者の強い味方でもあるのだから……。

さぁキミも“ピッタリ”に挑戦してみよう!

★そのほかの記録募集情報●「ウンジャマ・ラミー」で、通常モードの全7ステージそれぞれのスコアを競う（リプレイもセーブしておくこと！）。ハガキには「ウンジャマ・ラミー」と明記して「選択したステージ／スコア」を書こう。しめ切りは5月20日消印まで。●「天誅 忍凱旋」の「関所を越えろ」と「悪の奉行を討伐せよ」で忍術皆伝での両ステージ合計タイムを競う。ハガキには「天誅忍凱旋」と明記して「合計タイム／各面のタイムと使用キャラ」を書こう。しめ切りは4月20日消印まで。※どちらも記録確認はメモリーカードを使用。

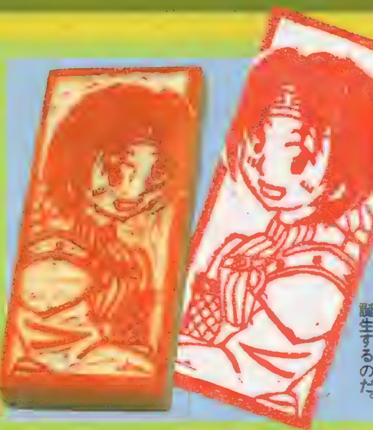
● 「オリジナルグッズ披露宴」への参加方法：PSゲーム関連の手作り作品を自慢したい人も随時募集中。参加希望者は、作品現物か写真（できるだけキレイに撮ろう）に「氏名、住所、電話番号、題材にしたゲーム名とキャラ名、作品に込めた気持ちや作成エピソード」を添えて、「DPSコロシアム・グッズ披露宴係」まで送ってね。返送を希望する場合には返送用の封筒（自分宛の「郵便番号、住所、氏名」を書いて必要な分の切手も貼っておこう）も忘れずに同封すること。読者プレゼントに提供していい場合には「プレゼントOK」と書き添えよう。採用者には、もれなく粗品をプレゼントするぞ。印刷を使った作品より、手作り作品を優先するので、よろしく！

オリジナルグッズ披露宴

ユフィのゴム製ハンコ
死神みならい(三重県)

こちらの作品は、消しゴムを彫って作られた、「FFⅦ」のユフィがデザインされたハンコなのだ。右の押し絵を見てもらえればわかるとおり、ユフィの表情といい、服の表現といい、その完成度の高さには脱帽。手頃なアイテムで好きなゲームへの気持ちを表現する、こういったグッズ作りの試みはすばらしいと思うぞ。

参加希望者は左の欄外を参照してね!



◀左のハンコによって、右のようなユフィの押し絵が誕生するのだ。

希望者にプレゼントするぞ!

この消しゴム製ハンコ（75㎜×35㎜×10㎜）を希望者1名にプレゼントするぞ。欲しい人はハガキに「郵便番号・住所・氏名」と「ユフィのハンコ希望」という1文を明記して、下の係まで送ってね。

応募先▶DPSコロシアムグッズ提供係
しめ切り▶3月31日消印有効

「グッズプレゼント獲得優先券」のご案内

正式募集種目の入賞者（ブロック当選者含む）は、賞金の代わりに「グッズプレゼント獲得優先券」を希望することも可能。この券は、グッズ応募時にハガキに貼っておくと最優先で当選させてもらえる、超貴重なアイテムなのだ。

記録申請の方法

記録の申請は、ハガキに「郵便番号・住所・電話番号・氏名・必要なら6文字以内のペンネーム・申請記録（内容は種目ごとに異なる）」を書いて送ればOK。

申請時の注意点

同じ人が同じ種目に再申請する場合には「〜回目の申請です。前の記録は〜です」と書き添えること。イラストや当コーナーへの意見をつけてくれてもいい。

申請ハガキのルール

原則として申請記録は、ハガキに書くようにしよう。意見を伝える場合や、報告内容が長くなる場合だけ、例外として便箋なども認めているぞ。また、ハガキなど1枚につき、1人分の1申請記録しか受け付けないので、注意しよう。

記録確認協力のお願い

記録優秀者（主に入賞者）には、間違いや不正がないかの確認のため"編集部から通知があった場合のみ"申請記録の証拠になるメモリーカードなどを送ってもらうぞ(確認後に返却する)。詳しい送り方などは通知のときに説明するのでご安心を。

正式募集の紹介 キミの記録も募集中!!

急げ! R4 RIDGE RACER TYPE4

ルール②
「タイムアタック」で「Brightest Nite」のトータルタイムを競う。PRESETカーおよび、グランプリで手に入るどの車を使ってもOK。エクストラで手に入る車は禁止。

申請記録
『R4（ルール②）』と明記して「トータルタイム／わかればラップタイム／使用車種（車名とチーム）／使用コントローラ」を書こう。
●記録確認はメモリーカード使用

しめ切り▶3月20日消印有効

急げ! R4 RIDGE RACER TYPE4

ルール③
「タイムアタック」で「Helter Skelter」のトータルタイムを競う。使用車種はエクストラモードで手に入るデビルカー（No.20）限定とするぞ。

申請記録
『R4（ルール③）』と明記して「トータルタイム／わかればラップタイム／使用車種（車名とチーム）／使用コントローラ」を書こう。
●記録確認はメモリーカード使用

しめ切り▶3月20日消印有効

募集中 R4 RIDGE RACER TYPE4

ルール④
「タイムアタック」の逆走コースを除く全コースで、通常車種、デビルカーそれぞれ別にベストタイムを競う（ルール①〜③と同ルールは除く）。具体的な募集種目（13種目）を再確認したい人は、Vol.100のP.143の表をチェックだ。

申請記録
『R4（ルール④）』と明記し「参加部門（選択コース＆通常カー部門なのかデビルカー部門なのか）／トータルタイム／わかればラップタイム／使用車種（車名とチーム）／使用コントローラ」を書こう。
●記録確認はメモリーカード使用

しめ切り▶4月20日消印有効

募集中 テイルズ オブ ファンタジア

ルール
「GROOVYアーチェ」（ミニゲームのSTG）でハイスコアを競う（2P同時は禁止）。なお『TOP』では読者オリジナルルールの記録も募集中なのだ。

申請記録
『TOP（GROOVYアーチェ）』と明記して「スコア」を書こう。自分なりにがんばってくれれば、どんな記録も歓迎するぞ。
●記録確認はメモリーカード使用

しめ切り▶4月20日消印有効

募集中 トゥームレイダー3

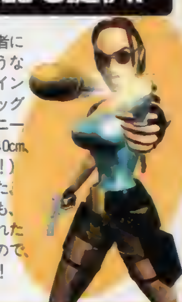
ルール
「ララの家」の「アスレチックコース（遊び方はVol.100のP.196参照）」で、ベストタイムを競う。

申請記録
『トゥーム3（アスレチック）』と明記して「タイム」を書こう。いずれ「レースコース（今号の裏技ページ参照）」でも募集予定だ。
●記録確認はメモリーカード使用

しめ切り▶4月20日消印有効

この種目だけの特別賞品も提供!

この種目の優勝者には、なんと右のようなララの雄姿がデザインされた、サンドバッグタイプの置物（ビニール製、高さ約1m40cm、もちろん非売品だ！）をプレゼント。また、2、3位入賞者にも、ララがデザインされたマグカップを贈るので、がんばってみよう！



募集中 クラッシュ・バンディクー3

ルール
タイムアタックモードの10面、14面、18面、24面、30面で、それぞれのステージ別にベストタイムを競う。細かい制約はとくにないので、自由に攻略してみよう！

申請記録
『クラッシュ3（ルール②）』と明記し「選択したステージ／タイム」を書こう。1枚のハガキで複数のステージの記録を送らないよう注意。
●記録確認はメモリーカード使用

しめ切り▶4月20日消印有効

DPSならではの"特別集計部門"も用意!

大勢の参加者が集まった種目では、ここに挙げた5部門での上位者の記録も発表しちゃうぞ。同性、同年代の日本一をめざそう！

男子小学生 小学生（小学生以下でもOK）の男子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特A」と書こう。

男性30歳上 申請した当日時点で満30歳以上の男性のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特B」と書こう。

女子小学生 小学生（小学生以下でもOK）の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特C」と書こう。

女子中高生 中学生か高校生の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特D」と書こう。

女性一般 上以外の女性（OL／主婦など）のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特E」と書こう。

挑戦の受け付けは…（掲載予定：3月20日消印有効まで▶Vol.106で発表）

〒101-8305 （株）メディアワークス
DPSコロシアム係まで

報酬
参加者が600人以上なら「1位に8,000円、2〜5位に3,000円」、599〜200人で「1位に5,000円、2〜3位に3,000円」、199〜50人で「1〜3位に500円」、49〜20人で「1位に500円」を進呈。賞金は上位だけではなく、参加者200名以上の種目で「10位以内、11〜20位、21〜30位、31〜50位、51〜100位、101〜175位、176〜300位、301〜500位、501〜800位」の各ブロックから抽選で1名ずつに2,000円を支給。下位にも賞金獲得のチャンスはあるし、上位になるほど獲得チャンスも多くなるのだ（参加者19人以下の場合にはトップにグッズを贈るぞ）。

4色奴隷

Colorの奴隷

〒101-8305 (株)メディアワークス「4Cど」係

リニューアル！　どうでしょう？　CGコーナーもよろしくなのです。

▶神奈川県　ららさん：ちゃんと座席が付いてるのがいいですよね。でないと元気いっぱいに行動しているうちにだからお尻が痛くなっちゃいますし（笑）。乱暴な運転？　にもちゃんとついてきてくれるんですよね。



▶神奈川県　津田赤郎さん：またもう……妖しい世界が大爆発なんでしょうねぇ。『2』の世界はどんな妄想であふれているんでしょう？　気になります。奥も深いといいんですけど。『1』と同じくらい。



◀長野県　湖山たみさん：運命と闘うのは辛いけど……勝ち取れれば幸せが待っているわけですし。男の子としてはがんばらないといけないワケです。健気な妻のある身としては特に。



▶三重県　東本夕夜さん：主人公はムリかもしれませんねぇ。データを継承したりしないと……。ってソレができればもうバッチリ？　『幻想水滸伝』のように。いいですねぇ。うっとり。

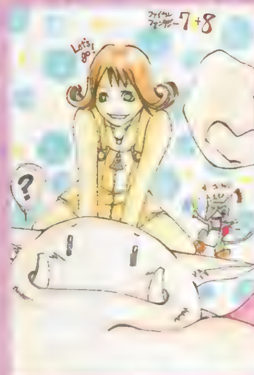


▼東京都　ばらスィーさん：口元に付いてるところがむっちゃカワイイですね。そういえばなかなかミニスカです。ここの制服。



▶愛知県　澤田良満さん：妖しいですよね。彼女。押し倒すし。





▲岐阜県　田川誠司さん：取っちゃいそうですよね。セルフィならやりかねない気がします。ケットシーより可愛いし（笑）。

▼富山県　すだこさん：イロイロあってこんなに大人になったわけです。冒険に旅立つにはバッチリな歳に。いい旅になりますように。



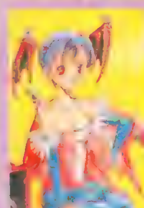
◀北海道　乃亜さん：続編の噂も最近聞きません。ちょっとだけ心配です。そろそろ何か発表されても……。

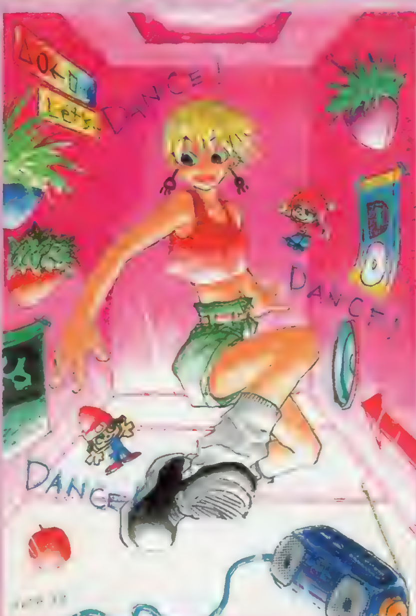


◀福岡県　菊地弥さん：D16にムービー入ってます。いかがでしょう。PS版期待できそうです。



◀徳島県　宇海遊さん：あどけない顔してバンパイアなのでした。





▲新潟県　RATAさん：ダンス系のソフト増えてますよね。スゴク。カンタンですけど奥が深いですしね。対戦も熱いし。女の子もOK。

◀長野県　スっちょんさん：光の発現な感じがバッチリです。なんか、花火っていうか。逆光の感じとか。

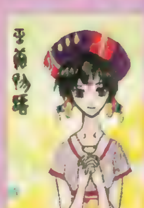


◀愛媛県　人獣クロコさん：紋章同士が呼びあうのでしょうか？　結構残酷ですよね。お互いの運命が試練だらけです。



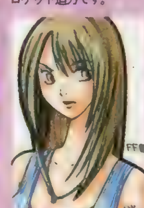


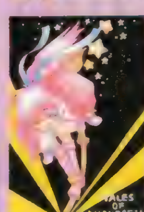
▲広島県　水月ユーリさん：彼もハードな運命の下に戦ってますよね。公務勝ですからねぇ。しょうがないんでしょうか？　魔法だったらナンバーワンです。



▲秋田県　るくあさん：彼女、カワイイですよね。

▼神奈川県　へびさん：犬ロケット迫力です。



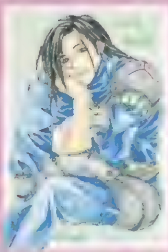


▲新潟県　彩紀キョーコさん：じゃじゃ馬ならし？

▼北海道　未都末藤也さん：ふと顔を上げると……。



4色奴隷　＜カラーイラストの基本：このページは読者様のカラーイラストで構成されています。まさに読者様次第なページのワケですが、少しだけ決まりがございます。①：えんぴつ、色えんぴつのみだとツライ。イラストの色が薄いと印刷で良く発色してくれないので要注意。かなり濃く書かないとダメ。②ハガキサイズ：掲載できるのはハガキサイズのイラストのみ。③：掲載されるとポイントが加算：ルールは167ページのPSの奴隷に準拠。採用のポイントに関しては今号168ページ参照。④：封書もOK：郵送系



▲鳥取県　ねこ番綾さん：どんな時もマイペース。いい味出てます。軍人なのに……。

▼岡山県　樹宮匡平さん：可愛い娘たくさん出ますよね。確かにテンポさえ良ければ……。





▲栃木県　庵里さん：彼女たちの秘密は知りたくなります。仲間にできたらよかったんですが。

▶神奈川県　楽楽さん：『Ⅶ』が発売されてもまだまだ『Ⅶ』。ソレはソレで楽しい気がします。好きなゲームならいつまでもってヤツですよね！　ケットシーってこんな風に寝てたんですかねぇ……。





▲福島県　有慶なえさん：こんな風に楽しいイベントもあったら良かったんですけど。

▼青森県　ちまたの初心者さん：かっこいいです。ロボットは人気ないんでよねぇ。





▲千葉県　ちったんさん：華です。カワイイですよね。彼女が惚れてくれればもうバッチリ！



▲新潟県　RATAさん：友だちでしたね。やっぱり。多分ギリギリのところまで許し合える友だち。いい感じです。

▶山形県　週末の怪人さん：カワイイですよね。セリフとか。



▶福岡県　人参古本さん：今後も救われるのでしょう。彼女に。



▶愛知県　近衛かなたさん：平和だった頃の午後ってところでしょうか？



▶宮城県　山形紅子さん：要チェックや！ってメモってそうです。





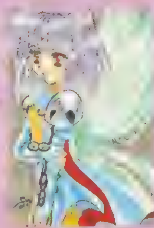
▲英国　吉良さん：最後まで……戦う意味のあった人はいたんでしょうか？　フェイは……まあ、いいんですけど。



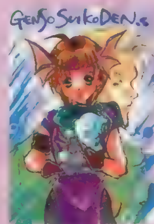
◀福岡県　望月きりかさん：ぺったんこでも可愛いからOKでしょう。



◀静岡県　彪虎さん：似てますよね。性格は全く別物ですが。



◀東京都　塚のりこさん：SLG好きにはたまらない作品です。



◀千葉県　彩乃森智さん：この2人いいですよね。パーティとして。



◀岡山県　のぶすけさん：ボリュームアップは大切ですよね。当然。でも曲はCD-ROM1枚にそんなにたくさん入るんでしょうか？



◀東京都　バー子さん：100号記念にこのゲームで自分だけの指令を作ってみるとか……って関係なかったですね。

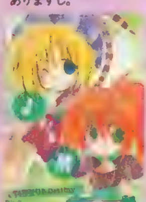


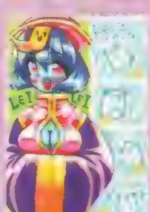
▲栃木県　翔陣さん：迫力ある展開です。超能力。あると信じたいんですけど……実際には見たことないですし（笑）。



▲宮城県　高陽院次郎さん：似合いますねぇ。決まりでしょうか？

▼神奈川県　天城らみあさん：やりこめますし、塔もありますし。





▲愛知県　藤崎あすかさん：パンダは大切でしょう。なにかと。寝ますし。

▼神奈川県　亜葵さん：こうなってくれるといいですよね。ラブラブ。



CGでバッチリ

CGコーナー新設！　電脳絵画はココまでどうぞ！　増刊Dでも募集中でーす。

▶神奈川県　あの宰さん：運命とはいえ大変です。毎回。



▶新潟県　高橋智子さん：幸せそうですが半袖は……。



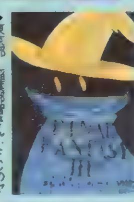


◀岩手県　東山不敗さん：ポリタンのカードは強いですよ。かなり。無敵に近いです。って出ませんね。また、レアなカードとかあるんでしょうねぇ。

移植化計画

移植希望のハガキは、ここで紹介中です。他機種ソフトでPSに移植して欲しい作品はここへ！

▶東京都　稲葉那智さん：FCのヤツも欲しいですよね。アレンジして。



▶大阪府　相馬ななみさん：強くてニューゲームはステキです。





▲埼玉県　宮崎あさみさん：DCになってグラフィックもさらにステキになりました。そそられますよね。

のイロイロなコーナーあてのハガキを1通の封筒で、またはハガキサイズの紙使用での参加もOKです。⑤CG：CGは基本的にハガキサイズのプリントアウトで送って下さい。データでは受け付けません。CGは元のデータがあればいくらでも複製が作れるため、通常のハガキと同列では並べることはできません。オレはCGにかけてるんだ！　という熱い思いを持っている人には申し訳ありませんが御了承下さい。あて先：〒101-8305 株メディアワークス「4Cど」係

電撃 PlayQuestion プレイクエスチョン

1999 HOW TO WIN

いよいよ卒業シーズンも間近ですね。そういえば、何故なんでしょうね？　ゲームだけはどうしても卒業できません。濃い攻略記事を読めばクリアはできますが、卒業はできません。そんなアナタのプレイクエスチョンです。

コンバットチョロQ

あのチョロQが、今度はタンクで大暴れ！　ひさびさに地上を走る『チョロQ』シリーズ最新作の、ちょっと賢いプレイスタイルを紹介しよう。

PS. I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

このところ、空を飛んでみたり、海を進んでみたりと、それはそれでおもしろかったんだけど、「やっぱり地面をギュギャギャっと走りたい！」という気持ちを抱いていた「チョロQ」ファン（細いか？）にはおすすめ。スピードの遅い序盤さえ越えてしまえば、タンクらしい新たな楽しみが発見できるはずだ。（俺）

発売中 ACT	▶¥5,800　▶タカラ
	▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)

アリーナ！　アリーナ！　アリーナ！ 作戦をプレイする前に、絶対!!

　この『コンバットチョロQ』も、ゲームの流れは従来の『チョロQ』シリーズと同じ。作戦やアリーナで戦って勝ち、その賞金でマシンを（今回はタンクを）どんどん強化していくのだ。

　このタンクを育てていくという感覚が、このシリーズ特有の魅力なのだが、今回、圧倒的におすすめなのが、作戦ではなく、アリーナのミドルクラス。ここでは敵タンクの動きに明らかなパターンをみてとることができるため、早くて簡単に勝つことができ、なおかつ賞金額がどんどん上がっていくので、作戦1つ1つを地道にクリアするよりも手っ取り早くタンクの強化ができるのだ。

　ゲームをスタートしたら、まずアリーナのミドルクラスに挑み、がんがん賞金を稼いでいこう。

　ちなみに、ある程度作戦を進めないと、登場しない工場もある。アリーナ・ミドルクラスで稼いでタンクを強化しつつ、ときには作戦に戻ることも必要だ。アリーナ最優先は変わらないんだけどね。

買いそろえていくパーツの順番は？

　今回も、まずタンクの走行性能を上げるような強化をはかっていくのが先決。スピードが上がらないことには、タンク特有の基本的な戦術（回り込みなど）すら実行できない。また、攻略という視点に立つとけっこう考え方がわかれるところだが、アリーナを攻略するなら三連砲がおすすめ。後半になってくると敵タンクのスピードが上がるため、攻撃を命中させるのが難しくなるのだ。そんなときに頼りになるのはやはり三連砲だ。ミサイルと併用すれば、かなり広い範囲をカバーできるぞ。ちなみに、右の表は一部の作戦中にある宝箱から手に入るアイテムやタンクの一覧だ。各作戦では、忘れずに回収しよう。

作戦で手に入る宝箱の中身一覧

番号	地名	宝箱の中身
2	マインター森林	ルックス
3	チョロンボリ鉄道	ヘッツァー
5	チャントワープ港	3号突撃砲B型
7	オイポン飛行場	ソミュア
9	タンチョビ地下	中対空砲身
10	ドガスデン市	中対空砲塔
16	エルチョロロ平原	Z　レーズング
18	チョロデンヌ森	高射砲車体
20	ランガマン基地	T34／85
21	トロメイン次元	臼砲身
22	ジーグプリン線	SU122
26	ポムズゲート森林	グリレH
27	ヘリゴリラン鉄道	走行装置3
28	オカシーノ橋	T80U
31	アリエテン飛行場	ドリル車体
33	ドバチョブル地下	T走行装置3
34	ベロリン市	レインボー砲塔
38	グリドール港	甲羅車体
41	チョローブル海岸	SONOP7
42	グラチョロニ丘陵	ツイスター砲塔
44	バラランシェ基地	空力車体
45	チョロンネル諸島	レオパルド2改
47	セバストポイ要塞	G走行装置3

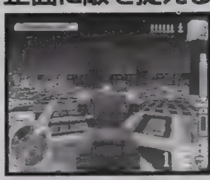
アリーナでの敵の動きに注目してみよう！ 意外なくらいにパターンが見出せるのだ!!

　上にも書いた通り、とにかくアリーナ・ミドルクラスでの敵の動きは、パターン化されていて見切りやすいことこの上ない（具体的な戦術は右記参照）。確かにライトクラスのほうが難度自体は低いのだが、敵の動きが緩慢過ぎて早く倒すことができないし、逆にボスクラスでは基本的に回り込みが有効な戦術ながら、賞金額の割にはこちらが撃破されてしまうという危険性が極めて高い。やはり難度と賞金額のバランスがとれていて、なおかつ、敵の動きを見切りやすいミドルクラスがおすすめだ。

直進して正面から戦う！

　戦闘がはじまったら、まずまっすぐに直進しよう。正面の柱の右側を通過したら、ここで一度敵車を確認。敵は必ず柱の向かって右側から姿を現すか、あるいは正面切ってこちらに向かってくるかのどちらかだ。いずれにせよ、簡単に撃てる。

正面に敵を捉える

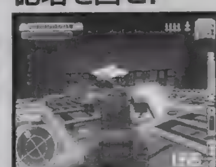


▲柱の右を進めば、間違いなく敵は正面に捉えられるはず。敵の移動速度にあわせた砲塔の操作だけで、簡単に撃てるだろう。

「コンボショット」？

　これは作戦でも使える技だ。方法はいたって簡単、動きの速い敵に、まずミサイルを命中させる。すると、敵はその場で回転しながら宙に浮くので、落ちてきたところを通常の砲塔で攻撃するのだ。ミドルクラス後半では、必須のテクだ。

砲塔を回せ！



▲アリーナ・ミドルクラスでは、敵の動きがよほど速い場合をのぞいて、タンクの動きは最小限に。砲塔の動きで対応しよう。

ポイントQ&A

Q：タンクと装備のコンプリートを目指したいのですが、どうすればいいですか？

A：正解はまず、アリーナモードの完全制覇。これでアリーナモードの敵タンクが使えるようになります（残念ながら強化はできません）。ただ、これではコンプリートはできません。上で紹介した作戦内の宝箱を開けることと、作戦を進めて工場の品物を増やす必要があります。

トゥルーラブストーリー2

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

見開きページに６キャラというのは詰め込みすぎかもしれません。読みづらかったらゴメンなさい（でも読んで役に立ててね）。今回はエンディングの条件も掲載してますが、どの学期にも登場する４人（茜、かすみ、葵、早苗）も、この条件に対応しています。特別条件が絡む茜については、欄外のＱ＆Ａを見てください。（久本）

アルバムモード完全制覇のためのイベントデータ第２弾!! さらに今回は、「トゥルーエンディング」を見るために必要なイベントデータも公開!!

発売中 恋愛SLG	▶¥6,800（CD3枚組）	▶アスキー
	▶MC（1ブロック）	

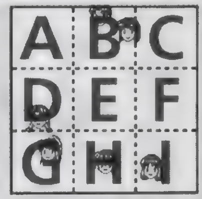
学期限定キャラ6人のCG付きイベントとエンディング条件

ＣＧ付きイベントデータの使い方は右で詳しく述べるとして、ここでは、各ヒロインのエンディングを見るために必要な条件を紹介しよう。エンディングには、「告白→スタッフロール→手紙→再会」という流れが用意されているが、その全てを見ることができるのは、最高の〝トゥルーエンディング〟を迎えたときだけだ。

エンディングへの段階としては、まず主人公の転校を最初に告げるのが、目的のヒロインでなければならない。このヒロインの「あこがれ」と「なかよし」が最高値で、特別な条件をクリアしていればトゥルーエンディングが見られるが、そうでなければ、再会シーン抜きの〝ノーマルエンディング〟になってしまう。もしヒロインの「あこがれ」や「なかよし」の数値が低過ぎて、右で紹介している「感情」のＡ内にも入っていなければ、告白自体ができないという最悪のパターンになり、スタッフロールのみのエンディングを見るはめになってしまうのだ。

表中記号と「感情」のアルファベットについて

イベント名の後ろに○がついているものはＣＧ付きイベントで、●はアルバムモードで動かすことが可能。☆は特別なＣＧはないが、表中のほかのイベントの発生条件になっているもので、★はトゥルーエンディングを見るために絶対必要なイベントだ。なお、タイトルの後ろにＡ、Ｂが付いているものは、２種類のバリエーションがあるもの、数字がついているものは連続して発生するものだ。また、表内の「感情」は、右表の君子チェックノートのアルファベットに対応（'が付いたものは、若干有効範囲が広い）。



▲数値は右下が低く、左上ほど高くなる。

1学期 沢田璃末



他人に対して心を開こうとしない転校生、沢田。その秘密を知るためには、彼女のイベントを１つ１つ見ていくしかない。「麦わら帽子」から「哀愁の転校生」までは、連続して起こるチェーンイベントなので、最初の出会いを逃さないようにしたい。彼女とのトゥルーエンディングを見るためには、特定のイベント発生が必要で、「入道雲そして…」と「美術部へ入部」「美術部へ入部（強制）」のどちらかが発生していることが絶対条件になる。

イベントタイトル	時間帯	場所	感情	曜日	日付	備考
麦わら帽子☆	午前	浜辺、臨海広場	なし	日	4	沢田の好みに近い
転校生Ａ○	学校朝	なし	なし	月～土	5	「麦わら帽子」が発生している
転校生Ｂ１	学校朝	なし	なし	月～土	5	
転校生Ｂ２☆	下校時	なし	なし	月～土	5	「転校生Ｂ１」が発生している
哀愁の転校生１●	休み時間	屋上	なし	月～土		「転校生Ａ」が発生している
哀愁の転校生２●	昼休み	屋上	なし	月～土	5	「哀愁の転校生１」が発生している
いつもひとりＡ●	昼休み	時計広場	ＥＦＨ	月～土	１～17	「転校生Ｂ２」が発生している
いつもひとりＢ●	昼休み	時計広場	ＥＦＨ	月～土	１～26	「哀愁の転校生２」が発生している
プール裏ののらネコ	昼休み	プール	なし	月～土	１～17	「いつもひとりＡ」が発生している
おばあさんと沢田○	登校時	なし	なし	月～土	１～17	「いつもひとりＢ」が発生している
画集	放課後	図書室	Ｃ'	月～土	１～26	後期のイベント
朗読○	授業中	なし	Ｆ'Ｈ'	月～土	１～８・10～26	勉強の値が３よりも小さい
風でスカートがっ！	休み時間・昼休み	屋上	ＡＢＣＤＥＦＧＨ	月～土	１～26	晴れの日限定
ひまわり○	昼休み	時計広場	Ｄ'	月～土	１～26	後期のイベント
ここあいてる？	昼休み	食堂	Ａ	月～金	19～26	後期のイベント
入道雲そして…○★	昼休み	屋上	ＡＢＤ	月～土	19～26	後期のイベント／晴れの日限定
美術部へ入部★	休み時間・昼休み	廊下	なし	月～土	19～26	「入道雲そして…」発生から２日以上経過
美術部へ入部（強制）★	下校時	なし	なし	月～土	22～26	「入道雲そして…」発生から２日以上経過
あまやどり●	寄り道	神社	Ｆ'Ｈ'	月～土	１～26	前期のイベント／曇りの日限定
ハトにエサ○	寄り道	臨海公園	Ｅ'	月～土	１～26	後期のイベント
コンビニの夕飯	寄り道	コンビニ	ＤＧ	月～土	１～26	後期のイベント
いっしょにご飯を○	日曜自宅	なし	Ａ'	日	１～26	後期のイベント／「コンビニの夕飯」が発生している

イベントタイトル	時間帯	場所	感情	曜日	日付	備考
遅刻する～☆	登校時	なし	なし	月～土	２・３	丘野の好みに近い
びしょ濡れ１○	放課後	プール	なし	月～土	１・２	
びしょ濡れ２☆	下校時	なし	なし	月～土	１・２	「びしょ濡れ１」が発生している
自転車で体当たり１○	登校時	なし		月～土	３～12	
自転車で体当たり２☆	放課後	学校	なし	月～土	３～12	「自転車で体当たり１」が発生している
水着でウロチョロＡ☆	放課後	２年廊下	なし	月～土	５～10	「自転車で体当たり２」が発生している
水着でウロチョロＢ☆	放課後	２年廊下	なし	月～土	５～９	「遅刻する～」か「びしょ濡れ２」が発生している
あたしの家はこの近くＡ☆	帰宅時	なし	なし	月～土	５～10	「水着でウロチョロＡ」が発生している
あたしの家はこの近くＢ☆	帰宅時	なし	なし	月～土	５～９	「水着でウロチョロＢ」が発生している
木登り○	昼休み	２年教室	なし	月～金	５～10	晴れの日限定／「あたしの家は～Ａ」が発生している
海に…なんだ？●	寄り道	浜辺	ＢＣＦ	月～土	５～17	前期のイベント
肩車でネコを救出○	休み時間	プール	なし	月～土	６～12	「木登り」が発生している
水まき	昼休み	グラウンド	なし	月～金	５・６・８・13・14	前期のイベント／「あたしの家は～Ｂ」が発生している
だ～れだ？○	休み時間	２年廊下	Ｃ'Ｇ'	月～金	１～17	前期のイベント
髪の毛切れって言われた☆	放課後	プール	なし	月～土	７～13	「肩車でネコを救出」が発生している
水泳部ってつまんない☆	放課後	２年廊下	なし	月～金	８～17	「髪の毛切れって言われた」が発生している
ちゃんとクラブへ行ったよ☆	登校時	なし	なし	月～土	９～18	「水泳部ってつまんない」が発生している
奇抜な水着で目立つぞっ！○	放課後	プール	なし	月～金	12～16	「ちゃんとクラブへ行ったよ」が発生している
丘野水泳大会	朝	なし	なし	月～土	13～17	「奇抜な水着で目立つぞっ！」が発生している
怒られちゃった…☆	学校朝	なし	なし	月～土	14～17	「丘野水泳大会」が発生している
やめちゃおうかな…水泳部…●	放課後	プール	なし	月～土	14～17	「怒られちゃった…」が発生した日
水泳部続けるよ★	帰宅時	なし	なし	月～土	14～17	「やめちゃおうかな…水泳部…」が発生している
兄妹で兄弟の話☆	休み時間	２年廊下	なし	月～土	７～12	「あたしの家はこの近くＡ」が発生している
田舎の野菜☆	帰宅時	なし	なし	月～金	４～17	「兄妹で兄弟の話」が発生している
野菜のありがと☆	登校時	なし	なし	月～土	５～18	「田舎の野菜」が発生している
海に…なんだ？●	寄り道	浜辺	ＤＧＨ	月～土	５～17	前期のイベント／「田舎の野菜」が発生している
誰かに似てる…１☆	休み時間	２年廊下	なし	月～土	８～14	「野菜のありがと」が発生している
誰かに似てる…２☆	下校時	なし	なし	月～土	８～14	「誰かに似てる…１」が発生している
最近なんか調子が…☆	放課後	プール	なし	月～土	10～17	「誰かに似てる…２」が発生している
犬と会話○	寄り道	児童公園	なし	月～土	12～17	「最近なんか調子が…」が発生している
誰に似ているかわかったっ！	学校朝	なし	なし	月～土	13～17	寄り道デートで「いないいないバー」が発生している
見えるかな○	昼休み	屋上	なし	月～金	19～26	「誰に似ているかわかったっ！」が発生している
昼休みの水泳	昼休み	プール	なし	月～金	19～26	「見えるかな」が発生している
田舎へ帰る？★	放課後	屋上	なし	月～土	19～26	「昼休みの水泳」が発生している
わわっ、危ないっ	休み時間・昼休み	屋上	Ａ	月～金	19～26	「水泳部続けるよ」か「田舎へ帰る？」が発生している
水着だから大丈夫○	休み時間・昼休み	時計広場	Ａ	月～金	19～26	晴れの日限定／「水泳部続けるよ」か「田舎へ帰る？」が発生している
きゅうり	昼休み	家庭室	ＡＢＣＤＥＦＧＨ	月～金	１～26	

1学期 丘野陽子



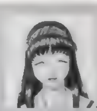
丘野にはチェーンイベントが多いが、発生場所にプールが多いため、わりと追いかけやすい。彼女には、前作でもおなじみのイベント「風でスカートがっ！」がないかわりに、水着姿を披露するイベントがいくつか用意されているのだ。とにかくイベント数が多いキャラクターなので、発生条件を細かくチェックしていこう。ところで、丘野とのトゥルーエンディングを見ようとするのなら、クリアしなければならない条件がいくつかある。まず、一学期のカレンダーエピソードでもある「七夕祭り」に行く約束を取り付け、当日は必ず一緒に行動しないとダメ。さらには、一連のチェーンイベントを発生させ、その最後のエピソードでもある「水泳部続けるよ」か「田舎へ帰る？」のどちらかを終了させておくことだ。チェーンイベント発生はともかく、気まぐれな彼女を「七夕祭り」に誘うのは、けっこう難しいかもしれない。帰り道でのベストな会話を見つけ出そう。

ポイントQ&A

Q：前回ＣＧ付きイベントデータが載っていた、森下茜、七瀬かすみ、波多野葵、深山早苗ら４名の、トゥルーエンディングの条件を教えてください。
A：基本的な条件は、今回の記事内で紹介しているものと同じ。ただし森下茜については特別な条件があって、下校時に寄り道イベントに誘い、茜が泣くイベントを発生させておくこと。次に、下校中に発生するイベント「この間はごめんね」さえ押さえておけば大丈夫だ。

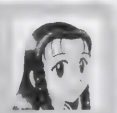
イベントタイトル	時間帯	場所	感情	曜日	日付	備考
香坂先輩１○	登校時	なし	なし	月〜土	２〜12	晴れの日限定
香坂先輩２○	休み時間	２年教室	なし	月〜土	２〜12	香坂の好みに近い／「香坂先輩１」が発生している
毛糸をばらまいちゃった○	放課後	３年廊下	なし	月〜土	２〜６	「香坂先輩１」が発生している
花壇の畑!?ＡＢ○	昼休み	時計広場	ＧＨ	月〜土	Ａ7〜13Ｂ1〜26	
やきいもＡＢ○	放課後	グラウンド	ＥＦ	月〜土	Ａ7〜13Ｂ1〜26	
食券が出ないのよ●	昼休み	食堂	ＣＦ	月〜金	１〜26	
新ドリンク	放課後	職員室・保健室・美術室	Ｃ'Ｇ'	月〜土	１〜26	
図書室のコンピュータ○	放課後	図書室	ＡＢＣＤＥＦＧＨ	月〜土	１〜26	
お弁当○	昼休み	廊下	Ｄ'	月〜土	１〜26	
おでこ○	休み時間	保健室	ＤＥ	月〜土	１〜26	
進路○	放課後	３年教室	Ａ	月〜土	19〜26	
ティーブレイク○	昼休み	家庭室	Ａ	月〜土	19〜26	
サイズを計らせて、ギュッ○	寄り道	駅前商店街	Ｂ'Ｃ'Ｄ'Ｇ'	月〜土	１〜19	
カラオケ●	寄り道	駅前商店街	ＢＣ	月〜土	１〜26	

２学期 香坂麻衣子



出会いのとき以外にチェーンイベントがない３年の香坂先輩。「風でスカート〜」イベントもないので、ちょっぴり（？）残念だ。トゥルーエンディングのための特別な条件がなく、クリアしやすいキャラクターだ。

２学期 中里佳織

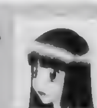


学園祭実行に絡む、一連のチェーンイベントを持っているのが中里だ。しかもそのチェーンには分岐が多いので、同じCGイベントでも内容が変わってくることがある。「男が好きな女の子のタイプ」で「明るい女の子」を選ぶと、CG付きイベントが見られない替わりに、中里のおかしな行動を見ることができるぞ。彼女とのトゥルーエンディングのためには、「学園祭」に誘って当日一緒に行動することが、特別条件として必要になる。そして、チェーンイベントの最後になるイベント、「学園祭の翌日」か「だ〜れだ?」のどちらかを発生させなければならない。ちなみに、中里には「風でスカートが〜」がなく、そのかわりになるようなイベントも用意されていないのだ。

イベントタイトル	時間帯	場所	感情	曜日	日付	備考
ホームルーム☆	学校朝	なし	なし	月〜土	５	
バスでの出来事●	登校時	なし	なし	月〜土	２・３	中里の好みに近い／バスで登校している
学園祭実行委員だったのか…	授業中	なし	なし	月〜土	２・３	「バスでの出来事」で中里を助けている
今朝はごめん☆	休み時間	なし	なし	月〜土	２・３	「学園祭実行委員だったのか…」が発生している
地味な中里☆	休み時間	２年教室	なし	月〜土	１〜３	
プリント運び☆	休み時間	職員室	なし	月〜土	６〜10	「ホームルーム」か「今朝はごめん」が発生している
学園祭の出し物	放課後	２年教室	なし	月〜土	７〜12	「プリント運び」が発生している
中里と他校の少女	寄り道	駅前商店街	なし	月〜土	７〜12	「学園祭の出し物」が発生している
ためたった中里の提案	放課後	図書室	なし	月〜土	８〜13	「中里と他校の少女」が発生している
放課後の教室で	放課後	２年教室	なし	月〜土	９〜14	「だめだった中里の提案」が発生している
ケーキを習う中里ＡＢ	放課後	家庭室	なし	月〜土	Ａ10〜15Ｂ12〜15	Ａは「放課後の教室で」、Ｂは「ポスター貼り」が発生している
中里のことＡＢ☆	帰宅時	なし	なし	月〜土	Ａ10〜15Ｂ12〜15	「ケーキを習う中里Ａ」が発生していればＡ、「Ｂ」ならＢが発生
コーヒーと紅茶の本とがんばる理由●	放課後	図書室	なし	月〜土	12〜16	「中里のことＡ」が発生している
みんなの協力を要請っ！○	放課後	２年教室	なし	月〜土	13〜16	寄り道デート「ふたりで買い物」と「コーヒーと紅茶の本〜」が発生している
倒れた中里○	休み時間	保健室	なし	月〜土	17	「みんなの協力を要請っ！」が発生している
みんなの協力○	放課後	学校	なし	月〜土	17	「倒れた中里」が発生している
学園祭の翌日★	学校朝	なし	なし	月〜土	19	学園祭を中里とすごしている／「みんなの協力」が発生している
本の返却の催促☆	昼休み	２年教室	なし	月〜土	５〜９	「地味な中里」が発生している
本はどこにある？	帰宅時	なし	なし	月〜土	５〜９	「本の返却の催促」が発生している
本の返却○	放課後	図書室	なし	月〜土	６〜10	「本はどこにある？」が発生している
危ないっ！●	寄り道	駅前商店街	なし	月〜土	７〜12	「本の返却」が発生している
独りで読書●	昼休み	時計広場	なし	月〜土	８〜13	晴れの日限定／「危ないっ！」が発生している
学園祭の実行委員	休み時間	２年教室	なし	月〜土	９〜14	「独りで読書」が発生している
ポスター貼り○	昼休み	２年廊下	なし	月〜土	10〜15	「学園祭の実行委員」が発生している
実行委員をやっている理由●	放課後	図書室	なし	月〜土	13〜16	「中里のことＢ」が発生している
だ〜れだ？★	休み時間	２年廊下	なし	月〜土	14〜17	寄り道デート「ふたりで買い物」と「実行委員をやっている理由」が発生している
新たな目標●	放課後	図書室	Ａ	月〜土	19〜26	
ないしょの読書●	休み時間・昼休み	時計広場	Ａ	月〜金	21〜26	「新たな目標」が発生している
男が好きな女の子のタイプ	放課後	２年廊下	Ａ	月〜土	21〜26	「ないしょの読書」が発生した翌日
牛乳○	昼休み	食堂	Ａ	月〜金	21〜26	「男が好きな〜」で「スタイルの良い女の子」を選ぶ

イベントタイトル	時間帯	場所	感情	曜日	日付	備考
マネージャーのあゆみ☆	下校時	なし	なし	月〜土	６〜12	
ゆげ☆	休み時間	プール	なし	月〜土	７〜12	「マネージャーのあゆみ」が発生している
ハプニング○	学校朝	なし	なし	月〜土	２・３	あゆみの好みに近い
マネージャーだったのか☆	放課後	グラウンド	なし	月〜土	２・３	「ハプニング」が発生した日
嫌われてる？１、２	１は放課後２は休み時間	１はグラウンド２は１年廊下	なし	月〜土	１は2・3・5、２は5・6	「マネージャーだったのか」が発生していれば続けて発生する
仲直りＡ○Ｂ☆	Ａ昼休みＢ下校時	ＡプールＢなし	なし	月〜土	Ａ5〜7Ｂ7〜12	「嫌われてる？2」が発生していればＡ、「ハプニング」ならＢが発生する
陸上部マネージャーあゆみ	休み時間・昼休み	２年教室	なし	月〜土	３〜５	
マネージャーに見えないな☆	放課後	グラウンド	なし	月〜土	８〜13	「仲直りＡ」か「Ｂ」、または「マネージャーのあゆみ」が発生している
マネージャーになった理由●	放課後	グラウンド	なし	月〜土	９〜14	「マネージャーに見えないな」が発生している
あゆみと木地本ＡＢ☆	Ａ下校時Ｂ放課後	ＡなしＢグラウンド	なし	月〜土	Ａ3〜5Ｂ10〜15	「陸上部マネージャーあゆみ」が発生していればＡ、「マネージャーになった理由」ならＢが発生する
これからクラブ？	放課後	１年廊下	なし	月〜土	６〜10	「あゆみと木地本Ａ」が発生している
マネージャー●	放課後	グラウンド	なし	月〜土	６〜12	「これからクラブ？」が発生している
あゆみの気持ちＡＢ●	放課後	グラウンド	なし	月〜土	Ａ12〜16Ｂ8〜13	「あゆみと木地本Ｂ」が発生していればＡ、「マネージャー」ならＢが発生する
危機一髪！●	寄り道	児童公園	なし	月〜土	12〜16	「あゆみの気持ちＡ」が発生している
ネコ	放課後	体育館	ＡＢＣＤＥＦＧＨ	月〜土	１〜26	
砲丸運び○	放課後	体育館	なし	月〜土	９〜14	「あゆみの気持ちＢ」が発生している
神社でお願い	寄り道	神社	なし	月〜土	９〜14	「砲丸運び」が発生している
行動しなきゃ☆	放課後	図書室	なし	月〜土	10〜15	「神社でお願い」が発生している
告白！そして…	放課後	２年教室	なし	月〜土	12〜15	「行動しなきゃ」が発生している
傷心のあゆみ…☆	朝	なし	なし	月〜土	13〜16	「告白！そして…」が発生している
球技大会へ向けて練習中	放課後	体育館	なし	月〜土	14〜17	「傷心のあゆみ…」が発生している
球技大会へ向けて１○２●	放課後	体育館	なし	１月〜金２月〜土	１は13〜17、２は14〜17	「ネコ」でネコを助けていれば、「1」、「2」続けて発生する
昨日どうだった？	学校朝	なし	なし	月〜土	20〜26	寄り道デート「帰り道」が発生した翌日
昨日はごめんＡＢ☆	休み時間	１年廊下	なし	月〜土	20	「昨日どうだった？」が発生している
おれが彼氏!?★	寄り道	駅前商店街	Ａ	月〜土	20〜26	「昨日はごめん」のどちらかのバージョンが発生している
昨日はすみませんでした☆	登校時	なし	なし	月〜土	20〜26	寄り道デート「気まずい瞬間」が発生している
あゆみ、お昼寝●★	昼休み	時計広場	Ａ	月〜土	19〜26	晴れの日限定／「昨日はすみませんでした」が発生している
泣いちゃったあゆみ○	休み時間・昼休み・放課後	廊下	Ａ	月〜金	19〜26	

３学期 端木あゆみ



陸上部のマネージャーを務めるあゆみは、実は木地本に思いを寄せる女の子だ。CG付きイベントを見るためには、そこへと続くチェーンイベントをこなさなければならないことが多い。彼女との出会いにはバリエーションがいくつかあるので、アルバムを完成させるには何度か挑戦する必要がある。トゥルーエンディングの条件は、三学期のカレンダーエピソード「球技大会」に彼女を誘い、当日一緒に過ごすこと。そして、寄り道デートから発生するチェーンイベント、「おれが彼氏!?」か「あゆみ、お昼寝」のどちらかを見ておくことも必要だ。特に「あゆみ、お昼寝」は晴れの日限定なので、セーブして、発生するまで挑戦しよう。

３学期 風間こだち



剣道部に所属する風間には、チェーンイベントが少ない。ただ、イベントには弟の健太や木地本など、他人が絡むことがあり、何よりも晴れの日限定という条件で発生するイベントが多いというキャラでもある。トゥルーエンディングを見るための特別な条件やイベントはないので、道場を中心に、普通に出会っていれば大丈夫だ。

イベントタイトル	時間帯	場所	感情	曜日	日付	備考
うごかないでっ！	放課後	プール	なし	月〜土	１〜３	こだちの好みに近い
道場の雑巾がけＡＢ○	放課後	道場	Ｆ'Ｈ'	月〜土	Ａ1〜10Ｂ1〜26	
明日天気にな〜れ	休み時間	廊下	ＥＨ	月〜土	１〜26	曇りの日限定
ここ、わたしの家なのよＡＢ☆	寄り道	駅前商店街	ＥＦＨＩ	月〜土	Ａ1〜10Ｂ1〜26	
道場のカギの行方	放課後	道場	ＧＨ	月〜土	１〜26	自転車で登校している／「ここ、わたしの家なのよ」が発生している
ケガの手当て○	休み時間・昼休み	理科室	Ｇ'	月〜土	１〜26	
木地本が告白●	放課後	２年教室	ＡＤ	月〜土	19〜26	
風間こだち、剣道部でのその姿○	放課後	道場	ＥＦ	月〜土	１〜26	
洗濯だ！パン！	昼休み	グラウンド	ＥＦＨＩ	月〜土	１〜26	晴れの日限定
健太の嫉妬○	昼休み	屋上	Ｃ'	月〜土	１〜26	
主将に向いてるかな？●	昼休み	時計広場	Ｂ	月〜土	１〜26	
こだち剣道の試合☆	朝	なし	なし	月〜土	１〜26	
試合に負けちゃったの	放課後	プール	Ｂ	月〜土	１〜26	「こだち剣道の試合」が発生している
昼寝？○	昼休み	時計広場	ＤＥ	月〜土	１〜26	晴れの日限定
着替え●	放課後	道場	Ａ	月〜土	19〜26	
励ましの言葉○	昼休み	屋上	Ａ	月〜土	19〜26	晴れの日限定
こだちの買い物	寄り道	駅前商店街	ＧＨ	月〜土	１〜15	「道場のカギの行方」でカギを取りに行った

ポイント Q&A

Q：下校のときに渡すプレゼントで、女の子の会話が変化するものがあるようですが…。
A：そういうアイテムは、女の子のトキメキ度を大きくアップさせる。茜→バスケットシューズ、かすみ→お菓子づくりの本、葵→裁縫セット、早苗→ジグソーパズル、瑞未→風景写真集、陽子→まくら、麻衣子→スプーンセット、佳織→ハーブオイル、あゆみ→ぬいぐるみ、こだち→紅茶に対応する。実はもう１種類ずつあるぞ。

ウェルトオブ・イストリア

今回の攻略編では、全部で12種類用意されたエンディングへと続くシナリオのフローチャートを完全公開。2回目以降のプレイに役立ててほしい。

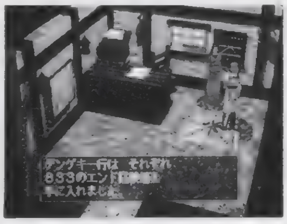
PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

欠点というか、どうしてここを作り込まなかったんだろう、と思う箇所はいくつかあります。だけどこのゲームでのメインとも言える「シナリオピース」が、その数やボリューム、起動タイミングなど、全てにおいて絶妙なバランスで構成されているため、細かいことが気にならないデキになっています。〝買い〟ですね。（久本）

発売中 RPG	▶¥5,800 ▶ハドソン
	▶MC(3ブロック)

各種エンディングへのフローチャートを完全解説！

「ウェルトオブ・イストリア」に用意されているエンディングは、大別して3種類に分けられる。1つは「夕闇の賢者」など、職業を極めることでたどり着く職業系エンディング。もう1つは「ドラゴンスレイヤー」や「魔王」といった、いわゆる王道系のシナリオをクリアする、ストーリーメインのエンディング。最後は職業もシナリオも特に極める必要のない、「その他」のエンディングだ。基本的に〝その他〟を除くエンディングは、そこに至るまでの各シナリオピースをクリアすることが到達条件になるが、なかにはシナリオ中の選択肢による分岐や、シナリオエンドを条件にするルートも存在するので注意しておきたい。



◀シナリオエンドは、シナリオを途中で終わらせるやり方。

時間の経過に関係する、冒険者ギルドがらみのシナリオ

いいがかり ▶ 最初の依頼 ▶ ラシュアの貴族 ▶ 帰路 ▶ 商人のお供 ▶ ラシュアへ ▶ わがまま貴族 ▶ 対決 ▶ 護衛 ▶ 踊り子 ▶ 預かり物 ▶ 死を賭して ▶ エルフの賢者

ここで紹介しているシナリオピースは、冒険者ギルドで依頼を受けて起動するものと、それをクリアした直後に連続して起動するものばかり。ゲーム中、これらのシナリオピースの流れは、物語の進行具合を表わす時間軸の役割を果たしており、フリーのシナリオピースの多くが、この流れに対応して起動するのだ。自分が進めたい物語のルートに関連するシナリオピースがいつ起動するのか、冒険者ギルドに足を運んで確認しておくようにしよう。

ENDING ドラゴンスレイヤー

- 預かり物
  - ↓ クリア後連続起動
- 死を賭して
  - ↓ クリア後にファーベルの冒険者ギルドへ
- エルフの賢者
  - ↓ クリア後に宿泊
- 親子
  - ↓ クリア後に宿泊連続起動
- 黒き者
  - ↓ 「フェリアを捜す」を選択する
- 死黒の騎士
  - ↓ クリア後連続起動
- 一夜の護衛
  - ↓ クリア
- 聖なる印（← 闇のシンボル → 闇の祭壇 → クリア）
  - ↓ クリア後連続起動
- ルナ・トゥーム
  - ↓ クリア
- 白き御柱
- ED ドラゴンスレイヤー

「預かり物」は、「踊り子」をクリアしたあたりで、テテの西にある果樹園に行くと起動する。注意したいのは「黒き者」で、鉱山を飛び出したフェリアを必ず追いかけること。「ルナ・トゥーム」まで起動させれば、魔王の復活はなくなるので、安心してこのルートを進められる。

闇のシンボル：「預かり物」と同じころに、各冒険者ギルドで起動させることができる。「聖なる印」起動のためには、このルートもクリアしなければならない。スルガトの質問に対する答えは、きらい・思う・思わない・思う・望むの順が正解。5問目を間違うとクリア不可能になる。

白き御柱：ドラゴンに挑むためには、3つの移動円を正しく移動しなければならない。その順番は、まず右の円に入り、そして中央の円に4回連続で入ればよい。古の地ではドラゴンが待っているぞ。

ドラゴンに到達するためには、強敵と戦うシナリオピースが何度も待ちかまえている。黒の戦士はともかく、死黒の騎士は暗黒魔法を使いこなす強敵。回復アイテムを大量に持ち、装備品や技能も充実させておこう。最後に戦うことになるドラゴンは、魔王をも凌ぐ最強の敵で、特に弱点も持っていない。炎系の攻撃によるダメージも1／2に押さえてしまうので、苦戦は免れないだろう。ここまでに紫光の聖騎士になるか、伝説の武器を入手するなどしておきたい。

ENDING 盗賊ギルドマスター

- シーブズピック
  - ↓ クリア
- 友の形見
  - ↓ クリア
- 暗殺者
  - ↓ クリア
- ED 盗賊ギルドマスター

「友の形見」は「商人のお供」で、歩く迷宮亭のレッドと話すと起動。「暗殺者」は「エルフの賢者」起動時に、テテの空き家で起動。

ENDING 夕闇の賢者

- 夕闇の経典
  - ↓ クリア
- 闇の使徒
  - ↓ クリア、夕闇の神聖魔法を全て修得
- 錬金の書
  - ↓ クリア
- 知恵を求める者
  - ↓ 〝未読の書〟の答えは、影・光・命の順。巨人との戦闘ではディスペルマジックがカギ。
- ED 夕闇の賢者

「預かり物」、「エルフの賢者」、「騎士団長の依頼」起動時にエリアスと話すと各シナリオが起動。

ENDING 紫光の司祭

- 至高の聖印
  - ↓ クリア
- ファーグラント
  - ↓ クリア、至高の神聖魔法を全て修得
- 折れた錫杖
  - ↓ クリア
- 紫光の錫杖
  - → クリア後連続起動 → 赴任 → クリア → ED 紫光の司祭
  - ↓ エンド
- 紫光の聖騎士

至高の僧侶になれば起動する「至高の聖印」では、ワインとマフィンをタダで人にあげること。その後「ファーグラント」など、冒険者ギルドで引き受けられる、至高の僧侶限定の依頼をこなしていこう。残るシナリオピースは至高の神聖魔法を全て習得すれば、至高の教会で起動する。紫光の司祭になって、ラシュアに入るとエンディング。

紫光の聖騎士になるためには？

「紫光の錫杖」では、紫光の司祭になるのを辞退する。それ以前に、ファーベルにあるパティアル家を夕方に訪ね、「ママ・パティ」を起動、クリス少年と会話しておこう。そして、一連の流れとなる次のシナリオピースを全てクリアしておくこと。まずパティアル家で「病気の少年」を起動、4日以内に聖なる洞窟で〝聖なる雫〟を入手してクリスの命を救う。続くパティアルからの依頼を引き受け、ヴァルヴォにいるレビと会話してファーベルに戻ると「息子の行方」をクリアできる。連続起動の「鉱山の主」では、絶対依頼を断わらず、再びヴァルヴォに行ってレビを追いつめよう。これとは別に「一夜の護衛」もクリアしていると、「騎士団長の依頼」起動と同じころ、どこかに宿泊したあとに「紫光の聖騎士」が起動する。あとはファーベルの至高の教会で、紫光の聖騎士になることを承諾すればOKだ。強力な〝紫光の神剣〟と、聖騎士用の装備一式が教会からもらえるぞ。



▶「紫光の錫杖」をシナリオエンドにしておかないと、司祭になってしまうので注意！

ポイント Q&A

Q：家を買ったりしたいので、あまりお金をかけたくありません。タダで装備品が入手できるシナリオピースを教えてください。

A：そんな虫のいい質問をするキミに朗報！「女盗賊」ではラテルンシールドとプレートメイル、「夜に歩く」で西に向かった男を追いかけると起動する「助力を請う者」ではチェインメイルが入手できる。起動条件はカンタンなので、自分で探してね。

フローチャートに絡まない4種類のエンディング

右で紹介するものは、シナリオピースのフローチャートと関係なく、プレイヤーの行動によって決定されるエンディングばかりだ。物語がある程度進行していても、それにかまうことなく、これらのエンディングを発生させることができる。特に結婚エンディングでは、パートナーに選べる異性が何人も設定されているので、相手を替えればさらにいろいろなバリエーションを体験することができるのだ。



▶パートナーと仲良くなるためには、とにかく会話すること。ただし、連続で話しても親交度は上昇しない。

とこしえの眠り

一番簡単に見ることができるエンディング。敵との戦闘で敗北するだけだ。厳密にはゲームオーバーなので、スタッフロールはなし。



▲ＳＰヒストリにも記録されない。やり直そう。

罪人

まず盗賊ギルドに入会して、「盗み」の技能を身につける。町の人から技能を使って盗みをしまくり、それを見つかって警告されても、まだ盗み続けること。するとプレイヤーは捕らえられ、エンディングに。ちなみにシナリオピース内で投獄されるエンディングは、これとは違うもの。

結婚

気にいった異性と自己紹介しあうまで会話。親しくなったら占い屋で好きなアイテムを調べてプレゼント。デートに誘われたらデート場所を選択、そこにあらわれるモンスターを倒す。いくつかのシナリオピースをクリアして知名度を上げ、エンゲージリングを相手に贈れば結婚エンディングだ。

平穏な日々

とにかく、現実でのゲームプレイ時間を経過させる。ゲーム内時間で758日、現実で約72時間が過ぎたときに、主人公が町の中にいれば、外に出るか家に入る。もし居場所がダンジョン以外の町の外ならば、町中へ入るだけでよい。すると「平穏な日々」エンディングがスタートするぞ。

ENDING 5 下僕 ／ ENDING 6 新たなる伝承の始まり ／ ENDING 7 新しき魔王 ／ ENDING 8 新たな英雄

ここで紹介している４種類のエンディングに到達するためには、どのルートでも魔王ザヴェルグと戦うことになり、必ず勝利しなければならない。ドラゴンより多少弱いとはいえど、魔王の実力は相当のものなので、無計画にシナリオピースを進めていると、充分な対策を用意できないまま、対決を迎えることになる。技能や回復アイテムの購入はもちろんだが、魔王系エンディングへ続くルートで利用したいのは、伝承の武器や貴重なアイテムが入手できるシナリオピース。そういったチャンスは絶対逃さないようにしていきたい。単純なことだが「英霊」や「魔王ザヴェルグ」など、武器入手のイベントがあるシナリオピースでは、あらかじめ所持アイテムに空欄を作っておくこと。参考までに伝承の武器のサイズは、杖・弓・片手剣が１×２、両手剣・両手斧が１×４になる。必ず縦方向にアイテム欄を空けておこう。



◀アイテム欄は、ある程度空けておくのが望ましい。

- わがまま貴族
  - クリア後連続起動
- 対決
  - クリアかエンド後、ラシュアの冒険者ギルドで起動
- 護衛
  - クリアから４日後にファーベル城城門で起動
- エルフの賢者
  - クリアかエンド後、４時から22時の間にファーベル城城門で起動
- 騎士団長の依頼

ここまでに「一夜の護衛」をクリアしていなければ、「騎士団長の依頼」をクリアして、ラシュアから出ようとしたときに起動する。もし「騎士団長の依頼」がエンドで終了していた場合は、ラシュアに入ろうとするときに起動。怪物退治を引き受けると、死黒の僧侶との戦いが待っている。

魔王関係のシナリオピースを起動させるには、「ルナ・トゥーム」を起動させずに「騎士団長の依頼」を起こさなければならない。起動のタイミングは「エルフの賢者」をクリアかエンドしてから、４時から22時の間にファーベル城の城門へ行き、門前の騎士団員に話しかければよい。「群がる怪物」をクリアすれば、「いざない」と「英霊」は簡単に起動できるぞ。この「英霊」では、伝承の武器が入手できるが、それは、主人公が所持している武器と同じ種類のものになる。どの武器もかなり強力なので、対魔王戦では絶対使用したい。

- 群がる怪物
  - クリアかエンド後、どこかの町に入る
- いざない
  - クリア後連続起動
  - エンド（→紅の女豹）
- 英霊
  - クリア後、テテとアルネリアル以外の町に入る
- 紅の女豹
  - クリア後連続起動 → 魔王ザヴェルグ
  - エンド後３日が経過 → 魔王復活
- 魔王ザヴェルグ

魔王の元へ向かうと、引き返すことができない。かといって向かわないと、３日後にはシナリオエンドになる。魔王戦の直前、伝承の武器〝スカーレイティア〟が手に入るぞ。

  - 仲間に？？？ → ED 下僕
  - 仲間に？？？ → 真なる魔王

「魔王ザヴェルグ」クリア後、ファーベルに入ると「真なる魔王」が起動する。これ以降は、ファーベルから外に出ることはできなくなるので注意しよう。

- 真なる魔王
  - クリア → ED 新たなる伝承の始まり
- 魔王復活
  - ファーベルに入る
- 魔王の剣

一連のシナリオの流れと同様に、ここでも一度ファーベルに入ると、外に出ることができなくなり、魔王のもとに向かうことに。また、住民は会話すると消えてしまうぞ。

  - 魔王に？？？ → ED 新しき魔王
  - 魔王に？？？ → ED 新たな英雄

対魔王戦で有利に戦うためのアイテム入手法

ここでは、魔王ザヴェルグと戦うときに役立つ４つのアイテムを紹介するぞ。アイテムが入手できるシナリオピースは、魔王系ルートに対応して起動するものが中心なので、見落としがないようにしよう。

「魔王の右手」

魔王ザヴェルグの筋力を下げる効果を持ったアイテム。「魔王ザヴェルグ」か「魔王復活」をクリア、あるいは「紅の女豹」をエンドして３日が過ぎていれば、アルネリアルで起動する「魔界の闇騎士」クリア後に入手できる。魔王の部下ウルグとの戦いに勝利することがクリアの条件だが、戦闘を回避することも可能だ。その際、「真なる魔王」が起動していなければ、改めてウルグに挑戦し直せる。

「魔王の左手」

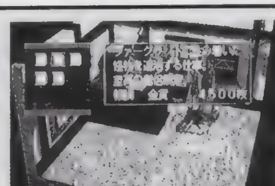
上記の「魔界の闇騎士」と同じ起動条件を持つ、「魔界の闇魔導師」で、魔王の部下サウェルを倒せば手に入る。サウェルに会うには一度ヴァルヴァに入り、そのまま町の西側から出れば良い。そこで主人公を待ち構えていたサウェルと戦うことができるぞ。このアイテムが持つ効果は、魔王の精神力を下げるというもの。魔王との戦いに備えて必ず入手しておこう。

「リヒャルトの良心」

ラシュアの貴族、リヒャルトとの戦いに勝利すれば入手できるアイテム。リヒャルトと戦うためのシナリオピース「魔界の闇貴族」は、「魔界の闇騎士」や「魔界の闇魔導師」と同じ起動条件だ。ラシュアに入ると強制的に起動するので準備を忘れずに。このアイテムは魔王のステータスに影響しないが、使うと１度だけ、パーティ全員の生命力をＭＡＸまで回復することができるぞ。

「ティアクリスタル」

装備した者の全能力を10ずつ上げてくれる貴重なアイテム。ラシュアの冒険者ギルドで、「わがまま貴族」と同じころに起動する「観葉植物」をエンドして、「踊り子」をクリアすると、「預かり物」と同時期に「地獄の花園」が起動する。ドゥーラが自分を殺すように頼んでくるので、それを受けるとティアクリスタルを手に入れることが可能だ。あるいは、「観葉植物」をクリアしてから「魔王ザヴェルグ」を起動、魔王との戦いに勝利したら「仲間にならない」を選ぼう。選ぶとファーベルにいるドゥーラが現われ、主人公に別れを告げると、その身をティアクリスタルに変える。これがもう１つの入手方法だ。



◀シナリオピースを解く順番を間違えないように。順序が変わると起動しないシナリオもあり、その結果、希望のエンディングをみられないことも。



▶ゲストキャラが死亡すると、そのシナリオのクリアが不可能に。戦闘中は気を配ろう。

ポイントQ&A

Q：特殊な効果を持った装備アイテムってのは存在しないんですか？　あるなら教えて!!

A：まず〝ソウル〟と名がつく装備品は、使用者の精神力の上限を上げる効果を持っている。スリープアローは矢が命中した敵を眠らせるが、スリーフルアローだと使用者が眠ってしまう武器だ。いやしの指輪は、装備しているだけで自然に生命力が回復する貴重品。ほかにも使用者のステータスを上げる装備品がいくつかあるぞ。

リフレインラブ2

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

2回目のプレイ以降でしか登場しない隠しキャラがいることが判明!!
今回は、この隠しキャラ翁薫とのイベントを徹底攻略だ!!

本誌ではお久しぶりの登場となる『リフレインラブ2』。今回は隠しキャラ、翁薫ちゃんのイベントを紹介していくのです。ちなみにこの娘、1回目のプレイでもチラっと出演してます。5月に発生する停電のイベントで、雷が落ちたときに一瞬表示されるグラフィックをよーく見てみると……。　（く）

発売中 AVG	▶¥6,800(CD2枚組)　▶リバーヒルソフト
	▶MC(1ブロック)

ミステリアスな隠しキャラ、翁薫（おきなかおる）を徹底追跡

緋色館の開かずの間に住んでいる女子中学生、翁薫。彼女は、2回目のプレイ以降でしか登場しない隠しキャラ的な存在となっている。ゲームに登場するのは10月以降になるが、ほかのキャラと同様デートもできるし、イベントやエンディングだって存在しているのだ。今回は、このミステリアスな隠しキャラ、翁薫に関するイベントを紹介していくぞ。彼女はなぜ開かずの間に住んでいるのか？　そもそも彼女の正体は何者なのか？　謎めいた彼女との、ちょっと不思議なラブストーリーを堪能しよう!!



▲誰もいないハズの開かずの間に住んでいたのは、不思議な魅力を持った女の子だった!!

翁薫の出現条件

まず1度、相手は誰でもいいのでゲームをクリア。その後タイトル画面で「はじめから」を選択して、後編で10月15日までに開かずの間に入ればOK。具体的には、下のイベント表のNo.1～3を発生させればいいのだ。発生条件などは、下の表を参考にしよう。



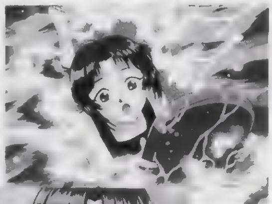
翁薫

緋色館の開かずの間に、なぜか一人で住んでいる女子中学生。緋色館の中で、何かを探しているようなのだが……。

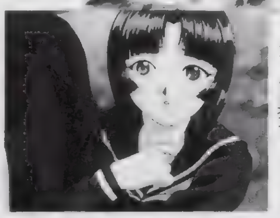


◉薫を狙う場合の注意点

薫の場合、登場が10月と遅いので、前編（4月～6月）ではまったくすることがない。この間、ほかのキャラの親しさを上げてしまうと、薫が出現してからがチト厳しくなる。そこで、前半はできるだけデートを控え、ほかのキャラの親しさアップを抑えるようにしよう。薫だけに絞ったプレイをするなら、前半はまったくデートをしなくても構わない。そして後編に入り、薫が登場したら、とにかくデートを繰り返して親しさを上げていこう。薫の場合、ある程度親しさが高くないと起こらないイベントが多いのだ。また、12月に入ったら、緋色館のさまざまな場所で何かを探す薫の姿を見ることができる（イベントNo.18～22）。これは重要なイベント（No.23）への布石となっているので、12月1日のうちに3カ所以上の場所で見ておこう。イベント23が発生してしまえば、あとは薫とのエンディングへ直行だ。



▶薫が登場したらデートをしまくる。ちなみにコレはプールでのデート。



◀謎めいた彼女の秘密を解き明かし、ハッピーエンドを目指そう。

翁薫イベントデータ

No.	日付	曜日	場所	時間	発生条件	備考(※は内容)
1	10/1～10/15	休日	開かずの間	10:00～23:00	イベント3が未発生	2回目以降のプレイでないと発生しない
2	10/1～10/15	休日	共同リビング	10:00～23:00	イベント1が発生済み、イベント3が未発生	※リビングでくつろいでいると、足音が……
3	10/7～10/14	平日	――	――	イベント1が発生済み	※開かずの部屋が空き部屋でないことが判明する
4	10/7～10/14	休日	開かずの間	19:00～23:00	イベント3が発生済み	※マリーと開かずの間で話をする
5	10/15	――	――	――	イベント3が発生済み	※陣が悲鳴を上げる。おかっぱ頭の幽霊が……
6	10/16	――	――	――	イベント5が発生済み	※緋色館メンバーの緊急会議
7	10/16	――	――	――	イベント5が発生済み	薫登場。以降、薫との面識ありになる
8	10/17～11/30	平日	――	――	薫と面識があるとき、1/8の確率で発生	朝のあいさつ。親しさが全キャラ中1位、2～5位、6位以下で対応が変化する
9	10/17～11/30	休日	VAVAビル	11:00～15:00	薫と面識があること	薫の親しさが全キャラ中5位以内か6位以下で対応が変化する
10	10/17～11/30	休日	舞鶴公園	13:00～18:00	薫と面識があること	※薫と公園で出会うが、逃げられてしまう……
11	10/17～11/30	休日	舞鶴公園	16:00～18:00	薫と面識があり、イベント10が発生済み	選択肢あり。「呼び止める」→「緋色館に～」で愛しさアップ
12	10/17～11/30	休日	共同リビング	15:00～22:00	薫と面識があること	2回目以降、愛しさがアップする
13	10/17～11/30	休日	舞鶴駅	16:00～18:00	薫と面識があること	薫の親しさが全キャラ中5位以内であること
14	10/17～11/30	休日	洗濯室	19:00～23:00	薫と面識があり、愛しさのランクが4以上	選択肢あり。「ほんとだ～」で愛しさアップ
15	10/28～11/30	火水木	――	――	薫と面識があり、イベント12が4回発生している	※ようやく薫が挨拶をしてくれるようになる……
16	11/2	――	――	――	薫と面識があること	文化祭同伴者決定イベント。薫を誘うことができる
17	11/3	――	――	――	薫と面識があること	文化祭当日。薫を誘えば愛しさアップ
18	12/1～12/8	休日	倉庫	10:00～21:00	薫と面識があること	薫の探索イベントその1
19	12/1～12/8	休日	管理人室	10:00～21:00	薫と面識があること	薫の探索イベントその2
20	12/1～12/8	休日	共同リビング	10:00～21:00	薫と面識があること	薫の探索イベントその3
21	12/1～12/8	休日	洗濯室	10:00～21:00	薫と面識があること	薫の探索イベントその4
22	12/1～12/8	休日	緋色館	10:00～21:00	薫と面識があるとき、外から緋色館に帰ってくる	薫の探索イベントその5
23	12/11～12/13	――	――	――	イベント18～22が3回以上発生、またはヒロインが薫	※薫、ついに天井裏の部屋を発見する
24	12/16～12/20	――	――	――	確定ヒロインが薫	※天井裏の部屋で薫と話をする
25	12/23	――	――	――	確定ヒロインが薫	※薫がイブのデートに誘ってくれる

ポイントQ&A

Q：2回目以降の隠しキャラ以外、何か隠し要素ってあるんですか？
A：実は翁薫のシナリオ以外にも、薫と面識のある状態でエンディングを見ることで、メニュー画面にオマケが出現します。これは隠しシナリオというよりは、非常に短いデジコミのようなもの。内容は、緋色館を舞台に8人（！）の住人たちのショートストーリーが展開するわけですが……ま、あとはプレイしてのお楽しみ。

サウンドノベル・エボリューション3

街 ～運命の交差点～

サウンドノベルといえば、隠しシナリオの存在が特徴的。今回は、2本の隠しシナリオが読めるピンク&金のしおりの出現条件をバッチリ教えます!!

PS. I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

シリーズ初の実写となった本作。8人の物語が複雑に絡み合うストーリー進行は、極上の小説を読んでいるような気がします。現実にもありそうな、見知らぬ人との運命の接触に、思わず感情移入～。ひさびさにメモ取り作業が楽しかったAVGですネ。ぜひ、次回作にも期待した～い！　（シルキー）

発売中 AVG	▶¥5,800(CD2枚組)　▶チュンソフト
	▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

ピンク&金のしおり出現条件をAll Check!!

本作をプレイするにあたって注意することは次の点。8人の主人公のうち、誰かの物語を選び、一気に最後まで読むことはできない。途中で何度もほかの主人公に切り替え、8人全員の1日を終わらせることが必要なのだ。バッドエンディングはたいてい、ほかの主人公の行動が関連しているので、つまった場合はほかの物語を進めてみよう。

◉意外とカンタン？　ピンクのしおり編

まずは簡単に見られるピンクのしおり出現方法からいってみよう。ピンクのしおりを出すには、5日間の8人の主人公の物語をすべて読み終え、「完」マークを出すだけ。難度レベルはEASY、NORMAL、HARDどれでもOKなので、なにがなんでも見たい！　という人や、初トライの人はEASYで。



▲じっくりプレイすれば、8人の物語をすべて読み終えられるはず。

このシナリオが出現「花火」

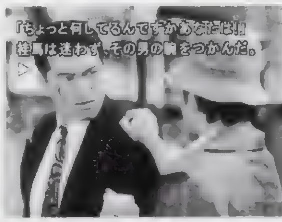
フランス外人部隊に所属していた高峰隆士の父親・厚士が主人公の物語。突然、家族の前から姿を消した息子の裏切りを許せない厚士。その息子がいきなり帰郷してきたことで、厚士はひとつの決意を固める。



▲自分の息子に対する心の葛藤が描かれている。

◉やり込み必須!!　金のしおり編

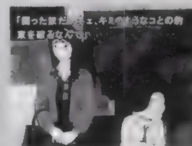
金というからには、それ相応のシビアな出現条件が用意されているのでは？　と思った人はなかなかエライ。そのとおり、金のしおりを出すには、なんと8人の主人公の物語で出現するバッドエンディングを100個以上見ることが必要なのだ。ここで気をつけたいのは、EASYではバッドエンディング数が少ないため、金のしおりにたどり着くのは難しいということ。少なくともNORMAL、またはHARDで挑戦しよう。8人の誰かの物語でバッドエンディングを見ると、バッドエンドリストにチェックが入る。これをひたすら埋めていけばOKだ。



▲接触し合った主人公同士がバッドエンディングの鍵を握っていることが多い。

このシナリオが出現「青ムシ抄」

飛沢陽平の物語に登場するネクラでオタクな青ムシこと、青井則生が主人公のアニメーション。女の子のパンチラ激写を目指して活躍（？）する青ムシの、3日間の物語がフルアニメーションで見られるのだ。



▲実写編よりもさらにコミカルなムードが満載だ。

10月11日（1日目）～10月14日（4日目）までのバッドエンディング

ここでは、1日目～4日目までに起こるバッドエンディングの条件および主人公を紹介。ただ、牛尾と馬部の物語は3日目で終了だ。また、同時間帯で同バッドエンディングにたどり着く分岐が数種ある場合は、末尾に「※他2種」と記しているので参考にしてほしい。1日目のバッドエンディングはEASYで14個、NORMALで27個。2日目はEASYで8個、NORMALで16個。3日目はEASYで7個、NORMALで18個。4日目はEASYで6個、NORMALで21個ある。

10月11日（1日目）

キャラ名&バッドED内容	時間	関連人物
牛尾／桂馬に逮捕される	AM10:00	桂馬
桂馬／ゲーマーに転職	AM10:00	自分
美子／陽一と結婚	AM10:00	自分
陽平／一発屋歌手になる	AM10:00	自分
正志／就職内定を辞退	AM10:20	隆士
牛尾／綾が強盗に殺される	AM10:40	自分
馬部／役者を辞め、失踪	AM11:20	牛尾
馬部／三次に殺される	AM11:40	美子
市川／薬の過剰摂取で永眠	AM11:40	正志
桂馬／渋谷爆破	PM0:30	自分
桂馬／渋谷爆破	PM0:50	自分※他3種
陽平／記憶喪失になる	PM1:00	馬部
桂馬／渋谷爆破	PM1:10	自分
牛尾／倉庫に閉じ込められる	PM1:20	美子
美子／相撲ドラマの主役に	PM3:10	正志
隆士／警察に逮捕される	PM3:30	桂馬
正志／七曜会に処刑される	PM3:50	陽平
桂馬／渋谷爆破	PM4:10	自分
陽平／列車乗り継ぎの達人に	PM4:40	桂馬
正志／七曜会に処刑される	PM4:40	馬部・桂馬
桂馬／渋谷爆破	PM7:50	自分※他2種
馬部／大阪にて料理店を開業	PM11:00	隆士

Point1▶桂馬のバッドエンディング

上の表を見てもらえばわかるとおり、雨宮桂馬の物語は「テロリストから渋谷が爆破されるのを防ぐ」ことが中心になっている。そのため、ほとんどのバッドエンディングは捜査がうまく行かず、渋谷が爆破されてしまうというものだ。同時間帯に、渋谷爆破につながる選択肢が多く出現するので、メモ取りは必須！

10月12日（2日目）

キャラ名&バッドED内容	時間	関連人物
牛尾／みちるに刺される	AM1:50	市川
美子／食べ過ぎで太る	AM6:30	隆士
隆士／フランスに戻る	AM7:00	美子
馬部／三次に殺される	AM9:00	市川
市川／ミカンに襲われる	AM11:00	馬部
正志／歌手デビュー	AM11:30	美子
馬部／交通事故死	PM1:20	陽平
桂馬／渋谷爆破	PM1:30	自分※他1種
桂馬／渋谷爆破	PM1:40	自分※他1種
正志／警察に逮捕される	PM1:40	桂馬
陽平／キャベツ教の伝道師に	PM3:30	牛尾
美子／アフリカに旅立つ	PM4:40	市川

10月13日（3日目）

キャラ名&バッドED内容	時間	関連人物
陽平／警察に逮捕される	PM0:30	馬部
隆士／警視総監を殴る	PM1:30	自分
桂馬／田舎に左遷される	PM1:40	隆士
桂馬／渋谷爆破	PM1:50	自分※他1種
市川／催眠術にひっかかる	PM2:00	正志
美子／催眠術にひっかかる	PM2:00	正志
馬部／精神病になる	PM3:10	牛尾
馬部／タクシー事故	PM3:10	自分
馬部／ロケバスに轢かれる	PM3:10	自分
牛尾／キャベツ男になる	PM3:10	自分
牛尾／キャベツを売るようになる	PM3:10	馬部
馬部／行方不明になる	PM3:20	牛尾
牛尾／山吹に刺される	PM3:20	自分
正志／白峰組に殺される	PM6:20	市川※他1種
市川／精神錯乱	PM7:10	隆士
隆士／警察に逮捕される	PM8:20	陽平

10月14日（4日目）

キャラ名&バッドED内容	時間	関連人物
桂馬／同僚の敵討ちを誓う	PM1:00	自分
陽平／男色に目覚める	PM2:00	隆士
桂馬／渋谷爆破	PM3:00	自分
正志／B級映画の主役に	PM3:10	自分
市川／権田を絞殺	PM4:00	桂馬
美子／B級映画の主役に	PM4:10	正志
美子／想像妊娠で太る	PM4:40	陽平
桂馬／渋谷爆破	PM5:00	市川
市川／精神錯乱	PM5:20	自分
隆士／末永を刺殺	PM7:00	市川
美子／カツ丼食べ過ぎで太る	PM7:10	市川
正志／警察に逮捕される	PM7:10	市川
美子／地球滅亡	PM9:00	自分※他2種
桂馬／ゲーム機に捕まる	PM9:50	美子
隆士／“それ”に襲われる	PM10:00	美子
正志／天に召される	PM10:00	美子
市川／小人に襲われる	PM10:10	美子
陽平／流れ星が墜落	PM11:10	美子
桂馬／渋谷爆破	PM11:20	自分

Point2▶市川&美子&正志の関係

まったく似通ったところがなさそうなこの3人だが、物語上では互いに深い影響をおよぼす関係だ。とくに、2日目のPM4:40の美子「アフリカに旅立つ」は、市川との電話がバッドエンディングの岐路になっているし、3日目のPM2:00、市川&美子が正志の催眠術にかかってしまうあたりは、正志の行動が非常に重要になってくる。もちろん、4日目のそれぞれのバッドエンディングも同じ。この3人の物語を進める場合は、ほかの2人にどんな影響を与えるのか注意することが大事だ。

ポイントQ&A

Q：バッドエンディングは全部でいくつあるのでしょうか？

A：くわしい数は教えられないのだが……。バッドエンディングの出現数は、EASY、NORMAL、HARDで異なってくる。もちろん、馬部&牛尾以外の主人公が最終日を迎える5日目にも、バッドエンディングは多数用意されている。

ワールド・ネバーランド2 ～プルト共和国物語～

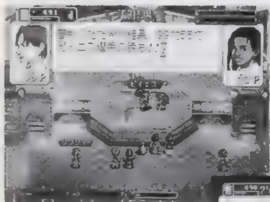
プルト共和国で幸せな人生を送るための、生活の知恵をここに集めました。日々の暮らしや人生設計のお悩みを解消する指針になれば幸いです（議長）。

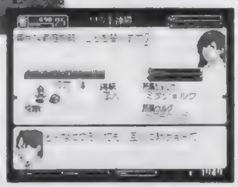
TGS SPRING '99 TOKYO GAME SHOW

こうしてプルト共和国で暮らしている方々の悩みを聞いていると、持っている悩みは人それぞれだと痛感します。私も若い頃には、転んで落としたアイテムをイムに食べられたり、恋人に二股かけられたりと、いろいろありました。そんなふうに思いどおりにいかないのも、人生の面白いところなんですけどね。（議長）

発売中 SLG	▶¥5,800 ▶リバーヒルソフト
	▶MC(10ブロック)、PS(5ブロック)

人生楽あれば苦あり、アナタの人生を豊かにするお悩み相談コーナー!!



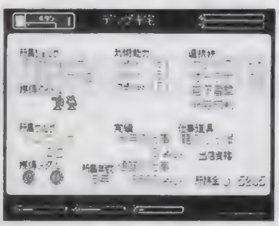


▲▶生き方の選択は、人々の自主性にゆだねる。それがプルト共和国のモットーです。仕事で立身出世を志すか、武術で身を立てるか。思いのままに自由な人生を生きられるのが、この国の魅力なのです

はじめまして。私は現在、プルト共和国の議長を務めている者です。『ワーネバ2』の舞台であるこの国での生活に欠かせない、さまざまな知識を紹介して欲しいという要望を受け、今回は国民の皆さまの悩みにじかに答えるかたちで、私が知る限りの生活の知恵を紹介させてもらうことにしました。プルト共和国での生活で何かにお悩みの方は、このページを読めばきっと悩み解消への糸口がつかめるでしょう。



私、大人になったら共和国で一番強い人になりたいの！ どうすれば強くなれるかな？　ガアチ区の女の子・3歳

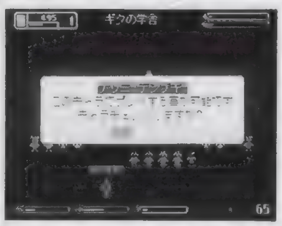


▶ショルグは平均的に能力を上げられるミダをお勧めしますよ

これは勇ましい女の子ですね。将来が楽しみです。この国で〝最強〟と呼ばれるには、どれかの武術大会で優勝→ＤＤ（ドラゴンドロップ）杯で優勝→龍・バグウエルに勝つ。という試練を越えなくてはなりません。この偉業を成し遂げるには、それこそキミくらいの年からの訓練が必要でしょうね。



ワシもいい年じゃ。そろそろ子どもにプレイヤー権を譲りたいのじゃが、3歳と7歳のどちらで譲るのがいいじゃろうかのう…？　バハ区の男性・32歳

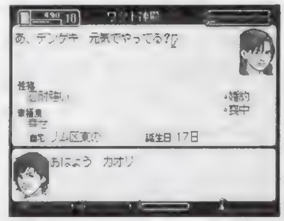


▶プレイヤー権を譲る機会を逃さないように注意してください。

そうですねぇ……。お子様が成人するまで、親の立場で見守りたいのなら7歳まで待つといいでしょう。逆に、早いうちに人生の目標を立てて、その目標を果たせるだけの大人に成長させたいのなら、3歳で譲るべきですね。好みの異性と、子供の内から仲良くなっておける利点もありますよ（笑）。



好きな女性がいるのですが、どんなにアタックしても、彼女は友だち以上の関係になってくれません。僕では恋人になれないのでしょうか……？　リム区の男性・9歳

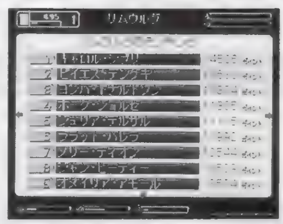


◀推測どおり婚約中だったなら、あきらめるしかないですね。

もしかすると、その女性には婚約者がいるのかもしれません。恋人がいるだけなら望みはありますが、婚約中や、既婚者の異性とは恋人になれませんから。おまけに婚約中の異性には、既婚者のようなマークがつかず、フリーと勘違いしやすいのです。今度その女性に会ったら、確認してみましょう。



僕の将来の夢は、議長になってプルト共和国をもっと立派な国にすることです。議長になるために必要なことはなんですか？　バハ区の男性・8歳



◀とりあえず、仕事を頑張りましょう。すべてはそこからです

これは私が詳しいですよ（笑）。議長、正確に言うと評議会議長になるには、ウルグの長か、ナァム以外のショルグの長に選ばれる必要があります。そのため、仕事の業績や武術の実力が第一に求められます。さらに、多くの友人を作って人望を集めることも大事です。議長への道は険しいですよ。



結婚して、はや3年。でも私と主人の間には、まだ子どもができないのです…。なにか良い知恵はございませんでしょうか…？　バハ区の女性・15歳



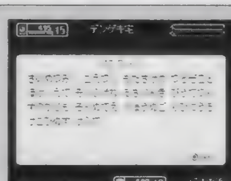
◀卵は早く取りに行かないと、イムに食べられてしまいますよ。

1つだけ、いい方法があります。まずは20日（愛の日）の夜にバスの浜へ行き、ウミカイが産み落とした「ウミカイの卵」を拾いましょう。それを自宅に持ち帰り、奥様と旦那様のどちらかが卵を持って（食べてはだめですよ）子作りをすれば高い確率でいけます！ あとは頑張ることでしょうか（笑）。

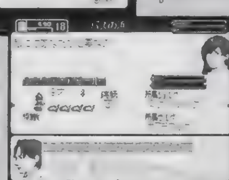
かわいい〝自分〟に旅をさせよう!

プルト共和国移住のすすめ

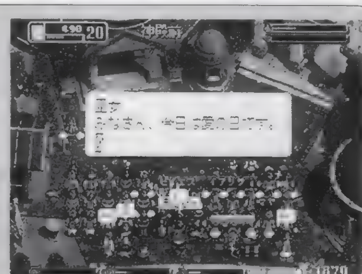
では最後に、プルト共和国間での「移住」について、お話ししましょう。ご存知のとおり、『ワーネバ2』ではメモリーカード以外に、ポケステとパスワードでの移住も可能になりました。これにより、身近なプレイヤー同士の移住はポケステで手軽に実行でき、パスワードをインターネットなどでやりとりすることで、全国規模でのキャラの交流も実現します。プレイヤーキャラを集めて共存させる楽しさが、今回ではより重視されているわけです。移住は面白い可能性を持っていて、議長まで務めた人物が、移住先ではゴシップのネタにされていたり、武術一直線の堅物が、女の子とデートしていたりと、場所が変われば生活も変化します。それだけに、キャラを交換したプレイヤー同士が近況の話で盛り上がったり、自分のキャラがほかのプレイヤーの国でどんな生活を送っているか想像するのも楽しいものです。たまにはゲーム中の〝自分〟に、旅をさせてみるのもよろしいのではないでしょうか？



◀遠くの友人にも、パスワードならキャラを送れます。え!? このパスワードは…。



▶友人や恋人など、現実の関係をゲームに反映させるのも楽しいですね。



▲全国のプレイヤーがキャラによる交流の輪を広げれば、プレイヤーキャラだけのプルト共和国を作ることも可能かもしれませんね。

ポイント Q&A

お悩み相談欄外編：仲良くなりたい女の子がいるのですが、彼女は忙しく奔走していてなかなか会えません。どうすれば彼女と話ができますか？
議長：忙しく駆け回っている人ほど、昼間は見つけにくいものですからね。気持ちはわかります。でも、どんな人でも夜中には家に帰っているはずです。深夜になってから家のほうにおじゃますれば、話ができると思いますよ。プルト共和国では、深夜の訪問は失礼になりませんから安心してください。

サイバー大戦略
〜出撃！ はるか隊〜

前々号に引き続き、中盤から後半ステージの攻略ポイントと、入手アイテムリストを紹介。最終ステージまで応用できるテクニックも掲載だ。

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

硬派なＳＬＧ「大戦略」が、ここまで大胆な味付けになって登場するとはビックリ。しかし美少女・美少年が多数登場するからといっても、決して軟派なゲームではないぞ。各ステージは、初心者がＳＬＧの楽しさを味わうためにはピッタリのバランスだし、ストーリーパートも、これまた良くできているのだ。（キヨシ）

発売中 SLG	▶¥6,800 ▶システムソフト
	▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

効率の良い戦法を理解して、中盤マップの壁を乗り切れ！

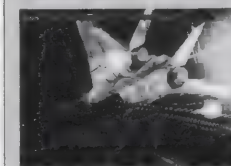
複雑なシステムになりがちな戦略ＳＬＧが多いなか、あくまで初心者向きの難易度を保っている『サイバー大戦略』。しかしある程度簡略化しているとはいえ、ＳＬＧの本質的な面白さにつながるシステムはきちんと残されているので、そこにプレイヤーのテクニックが介在する余地がある。物語も中盤を過ぎると、敵軍に強力なユニットが増えてくるので、無計画な力押しではステージクリアが難しくなってくる。こんなときは基本的なシステムを振り返ってみれば、攻略に必要なテクニックが見えてくるはずだ。では実際に、必要となりそうなテクニックを確認してみよう。


▲敵ユニットの移動・射程距離をチェックして行動すること。


▲難しいと思われるステージも、パターンさえつかめば解けるはず。

1●ユニット間の相性を見抜け

各ユニットは、空中・地上・海上のいずれかの移動タイプに分かれ、対空・対地の攻撃力を持っている。対空攻撃しかできない空中ユニットに対して、空中攻撃ができる地上ユニットというように、有利な条件で戦おう。


◀ユニット同士には、まるでジャンケンのような相関関係がある。

2●ユニットのレベルアップ

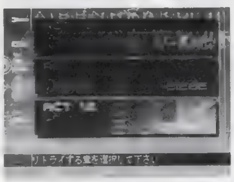
戦闘するだけで、ユニットの攻撃力や耐久力は、少しずつだが伸びていく。レベルアップすれば、さらに能力が底上げされるぞ。同種ユニットの経験値は共通なので、なるべく違う種類のユニットを使い、自軍全体を強化しよう。

3●支援効果を活用しよう

自軍ユニット同士が隣接していれば、「支援効果」と呼ばれるものが発生し、戦闘時の攻撃力が上昇する。強敵に集中攻撃するときなどに、有効なテクニックだ。支援効果は、友軍と隣接しても発生することを覚えておこう。

クライマックス直前！ ACT.10から17の攻略ポイントをチェック!!

ＡＣＴ．９までのステージでは、特に難所と呼べる所はないが、この辺りのステージになると、少しの油断がゲームオーバーにつながることも珍しくなくなってくる。どうしても先に進めない場合は、１度クリアしたステージをリトライして、レベルを上げる方法もあるが、高いスライダー評価を受けるためにも、初回クリアを目指そう。


◀どうしてもリトライするのなら、１ステージ１回程度にとどめておきたいものだ。

ACT.10 二手に分かれて、少しでも効率よく進軍しよう

マップ右半分に連なる３つの島を、上へ上へと進んで行くのだが、その際自軍を二手に分けて、敵軍を挟み撃ちにするような状態をキープする。島から島への移動は、ユニット１台分の幅の橋を利用するしかないので、二手に分けないと、渋滞して進軍が遅れてしまうからだ。敵戦艦を無視すると、自軍の司令ＣＰＵが攻撃にさらされてしまう。早めに叩いておくようにしよう。

取得アイテム

00〜19	repair-100
20〜39	damage-50
40〜59	activater
60〜79	repair-200
80〜99	damage-100

ACT.11 地形を無視して攻撃してくる敵を、真っ先に叩こう

侵入不可能な地形が多く、移動に苦労させられる。地形に関係なく移動・攻撃をしてくる敵戦闘機を最初に叩き、次に攻撃機を一掃しよう。注意しておきたいのは、遠距離攻撃可能なユニットは、侵入不可能地形を越えて攻撃してくるということ。自軍の攻撃射程距離が長いユニットで対応したい。敵戦艦の射程も脅威だが、手をつけるのは戦闘機を片づけてからで良い。

取得アイテム

00〜19	damage-50
20〜39	activater
40〜49	repair-200
50〜69	damage-100
70〜99	repair-300

ACT.12 ステージの形状は無視！ 敵の中心まで一直線に進め

特徴ある渦状マップだが、敵の司令CPUまで真っすぐ進軍しよう。寄り道のメリットはまったくないぞ。このマップでは、特に自軍の戦艦に護衛をつける必要はないが、多少のダメージを受けた場合、用心のため港に入って回復するように。特に問題がないマップなので、できるだけ短いターンでクリアして、スライダーレベルを上げよう。

取得アイテム

00〜09	repair-100
10〜19	damage-50
20〜39	repair-200
40〜49	activater
50〜69	damage-100
70〜99	repair-300

ACT.13 友軍の進行先に、自軍をまとめて移動させておこう

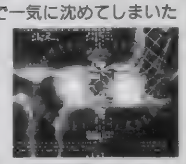
進軍ルートについては、マップ中央を突破しても、右下を回るルートを選んでも、特に問題はない。注意するとしても、遠回りをしたり、自軍を分散し過ぎたりしないようにということぐらいだ。このマップの友軍はかなり強力なので、放っておくと敵ユニットをどんどん片づけてしまう。経験値を確保するためにも、友軍の移動を抑えるようにして、積極的に敵ユニットと戦うようにしていきたい。

取得アイテム

00〜09	repair-200
10〜39	damage-50
40〜69	damage-100
70〜99	damage-200

ACT.14 敵戦艦の射程をチェック!! 支援効果を有効に活かせ

最初に自軍の戦車ユニットを進ませ過ぎると、敵戦艦の射程に入ってしまう。まずは港に待機している敵戦艦が出てくるのを待ち、集中攻撃で一気に沈めてしまいたい。このとき、攻撃機や自走砲を使って攻撃することになるが、支援効果が得られる場所に自軍の戦闘機を移動させて、その攻撃力を上げておくように。


▲直接戦闘に使わないユニットも、支援用に使う。

取得アイテム

00〜99	lap-storm

ACT.15 比較的楽なステージ スピーディに攻略しよう

地形を活かした戦略が立てられないが、実は敵軍のユニット編成が大したものではないので、全然苦戦せずにクリアできるだろう。むしろ友軍に敵ユニット退治をまかせてもいいかもしれない。ただし、集中的に攻撃を受けるとさすがに危険なので、ある程度自軍ユニットの移動を固めて行なうようにして、絶えず支援効果の恩恵を受けながら戦えるようにしていきたい。

取得アイテム

00〜19	repair-200
20〜29	repair-300
30〜39	activater
40〜59	damage-100
60〜99	damage-200

ACT.16 まずは敵の射程から脱出、待ちの戦法が有効だ

自軍ユニットの初期配置に注意しよう。自軍の戦車ユニットが、敵の対地ミサイルの射程距離内に入っているのがわかるはずだ。戦車ユニットが順当にレベルアップしてＭ１Ａ２になっていれば強行突破も可能なのだが…。一度射程範囲から離脱して、敵を都市からおびきだそう。戦艦は中央の島を左回りで移動して、敵の司令ＣＰＵをめざせ。

取得アイテム

00〜19	repair-200
20〜39	damage-100
40〜49	repair-300
50〜59	damage-200
60〜69	activater
70〜99	lap-storm

ACT.17 恐怖のB-2対策を怠らないように注意!!

中央突破を考えず、マップを真っすぐ真上に移動し、マップ上部まで来たら、そのまま左へ移動して敵ＣＰＵを目指そう。結果的には、これが一番効率が良い進軍方法になるだろう。敵の大型戦闘機Ｂ－２が、いきなり自軍の司令ＣＰＵに向かって来ることがあるので、無防備な状態にならないように、自軍ユニットのポジションを考えておく。

取得アイテム

00〜19	repair-300
20〜39	damage-100
40〜49	activater
50〜59	damage-200
60〜69	damage-300
70〜99	lap-storm

ポイントQ&A

Q：ゲームを最後までプレイしたデータを使って、なにかお楽しみとかないんですか？
A：スタッフロールを最後まで見たら、電源を切らず、リセットせずに「ＮＥＷ ＧＡＭＥ」を始めよう。ゲームをクリアしたときのレベル、総ターン数などのデータを全て継続したままで、最初からゲームがプレイできるぞ。ただし総ターン数がそのままということで、スライダーレベルは下がってしまうけれどね。

宇宙戦艦ヤマト
遥かなる星イスカンダル

今号も役立つ情報を凝縮してお届けしよう。プレイしていて疑問に思ったことがあっても、この記事を読めばバッチリ解決できちゃうのだ！

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

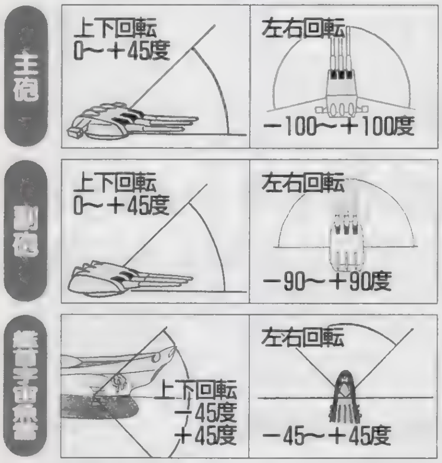
下の「Ｑ５」でも紹介しているＭＡＰ３での白兵戦。コルサックは「５人パーティでこい」といってくるけれど、あえて６人パーティで挑戦してみよう（メンバーにアナライザーを入れるのがポイント）。すると……。必ずゲームオーバーになっちゃうんだけど、そのときの会話が笑えるので機会があったら試してみてください。（ウ）

発売中 SLG	▶¥6,800 ▶バンダイ
	▶MC(6ブロック)

ゲームクリアに役立つ情報をQ&A方式で紹介するぞ！

Q1◉自動砲撃をしないのですが…

A1 自動砲撃コマンドを実行したのに攻撃しないときは、敵が武器の攻撃範囲外にいると思ってまず間違いない。下に主要武器の攻撃範囲を紹介しておくので参考にしてほしい。なお、武器には射程距離が設定されているために、離れすぎているときも攻撃してくれないことを覚えておこう。



Q2◉艦隊戦の基本戦法は？

A2 敵が近づいてきたところを迎撃するのが基本。まずは艦首宇宙魚雷、第一、第二主砲、第一副砲を自動砲撃にセットする（航行中も常にこの状態でいい）。そしてＭＯＶＥコマンドで真下方向に潜り込みつつ、艦首を敵艦の方へ向けるのだ。敵艦に囲まれていてもヤマトの方が低い位置にいればあまり攻撃されることはない。落ち着いて一艦ずつ撃破していこう。敵に空母がいるときは追いかけていって真っ先に落とすこと。敵の艦載機を放っておくとめんどうだからだ。戦闘を早く終わらせたい人は、手動砲撃による主砲連射（発射直後にコマンドを入れ直して強引に連射する）を利用するといいだろう。

Q3◉艦載機を効率よく使うには？

A3 艦載機は、こまめに指示を出すことで初めて活躍してくれる。彼らは目標を撃破すると戻ってきてしまうので、ヤマトの近くで旋回していたら新しい指示を出してあげよう。「敵の艦載機を撃破するたびに指示を入れ直すのはめんどう」という人は敵艦を目標にするといい。敵の耐久力があるだけに、コマンドを入れ直さなくても済むはずだ。艦載機が撃墜されてしまったら航行中にでも真田に生産してもらい、補充すること。なお、ごくまれに撃墜された艦載機を捨てることができないという怪現象が起こるようだ。念のため生産をする前にはセーブをしておこう（生産した艦載機がちゃんと出撃できるまでデータを残しておくといい）。


▶同時に複数の艦載機に指示を出すことができる。やり方は白兵戦のときとほぼ同じだ。

Q4◉白兵戦での注意点は？

A4 白兵戦に参加したからといって経験値がもらえるわけではない。メインキャラを白兵戦に参加させるメリットはＨＰの高さだけなので、その点をよく考えて参加メンバーを決めよう。衛生兵や工作兵といった非戦闘員は最前線へ出さず、安全な位置に待機させておくのが基本（倒されたキャラを復活させることのできる衛生兵は絶対に生かしておくこと）。そのためにもカーソルの正確な操作方法を覚えることが大切だ。レーダーや□ボタンを利用して敵の動きを調べたら、タイミングを見て突入しよう。敵が１人でやってくるようならば待ち伏せするのもいい。


▲画面端で倒されると治療(復活)ができなくなる。覚えておこう。

なお、個室からそのまま白兵戦に行ったキャラが白兵戦クリア時に倒されていると、医務室で治療を受けても復活できなくなる可能性がある（ＨＰがフル回復していても佐渡のＯＫが出ないため医務室から出られない）。この状態になると下のコラムで紹介しているＭＡＰ６の「灼熱の星」イベント以外では復活させられなくなってしまうので注意しよう。もちろん、全員生きたまま白兵戦をクリアできれば問題はないのだが。

Q5◉コルサックとの白兵戦で、制限時間がくる前にゲームオーバーになってしまうのですが…

A5 15分という制限があるにもかかわらず、40秒ほどでゲームオーバーになってしまうことがある。これはヤマトが撃沈されてしまったためだ（実はこのとき白兵戦と艦隊戦が同時に行われている）。白兵戦前にある程度の敵艦を撃沈しておけばこうなることはない。仮に敵艦を落とせなくても古代か南部を戦闘指揮席につけて自動砲撃させたり、真田に艦体を修理させることで時間を延ばせる。彼らを白兵戦に連れていかないようにしよう。

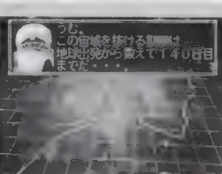

▶セレクトボタンを押して艦隊戦の画面にしよう。きっとこんなことになっているはず。

Q6◉出力強制ＵＰコマンドが使えなくなったのですが…

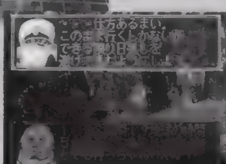
A6 航行中ならワープが可能になるし、戦闘中なら同時に使用できる武器の数を増やせる出力強制ＵＰ。便利なのは確かだが、エンジンに負担をかけてしまうので使うタイミングには注意しよう。さて、質問にもあるように、特定の状況下でこのコマンドが使えなくなることが確認できたので紹介しておこう。出力強制ＵＰ状態で各マップをクリアすると、次のマップからこのコマンドが使えなくなってしまう。それを防ぐためにも脱出する前に出力強制ＵＰが使用可能になっている（＝出力強制ＵＰ状態ではない）か、チェックしよう。

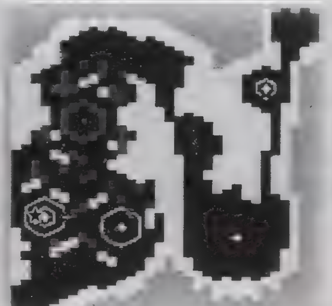
MAP 6 エルダーウッド宙域（老いた星団）ミニ攻略！

注意すべきイベントは２つある。１つは超新星の爆発イベント。マップ右下に待ち受けている敵を４艦隊以上倒すと、超新星が爆発間近であることが判明する。爆発時に超新星から５マス以上離れていないと強制的にゲームオーバーになってしまうので、このイベントが始まる少し前でセーブすることをオススメする（セーブするタイミングが悪いとそのデータではクリアできなくなるため）。シナリオ的にはワープで逃げることになっているが、敵艦は多いし直線的な脱出ルートをキープするのも難しい。安全策を取るならば、この星系の入口あたり（星から４〜５マス離れた位置）に敵をおびき出し、そこで４艦隊を倒してしまおう。なお、このイベントだけはワープ用のエネルギーが確保できなくてもワープできるようになっている。もう１つの難関イベントは、マップ終盤に登場する灼熱の星での白兵戦。敵が強い上に４人（沖田、徳川、佐渡、アナライザー）しか参加できないため、苦戦させられるはず。沖田と徳川の集中攻撃で敵を１体ずつ確実に倒していこう。



◀右下の恒星が爆発する。そのときにエンジンが損傷していると、特別なワープ用イベントが起こる。


▶灼熱の星 沖田と徳川は日光を浴びると体力が少しずつ減っていってしまう。日陰で休ませよう。


◀★印のところにカプセルがある。これを取るとヤマトの主砲と副砲の攻撃力がアップする。

ポイントQ&A

Q：敵艦とできるだけ戦わずに済ませたいのですが、どうすればよいのでしょう？　すぐに敵が集まってきて進路を塞ぐため、次から次へと戦闘が起こってしまいます。
A：敵がヤマトの進行方向に集まる前にワープですり抜けてしまいましょう。ワープできる（直線上に敵がいない）状況を意識的に作り出すのです。多くのガミラス艦は小惑星帯まで入ってきませんから、積極的に小惑星帯を通るのもいいでしょう。どちらの方法も常に成功するわけではありませんが、それなりの効果はあるはずです。

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院 PHONE 03-3370-2720

［東京校・横浜校・大宮校］ 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-57-6 ■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームクリエイター科 ☎03-3370-2720

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
	2年コース	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます、時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます
	3年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

全日制	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	テッサンの基礎からゲームキャラクターのテザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導、今人気急上昇の講座です (1、2年コース)

ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導。今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です

3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	テッサンの基礎から今流行の3Dクラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強する創造力とハイテク重視のゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース)

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

全日制	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	サウントクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です 只今、大人気です (1、2年コース)	単科	月・木曜日 PM1:00～4:00 PM6:30～9:00	ゲーム作曲コース、サウントトライバー作成コース、総合コースの3つのコースかあります

ゲームデザインクリエイター養成講座

全日制	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	フロクラミンクは苦手たか、ゲームのアイティアは豊富で自信かあるので、ゲーム開発ツールて自分のテサインしたゲームを沢山作って、プランナーとして会社にアピールしたい人には最適の講座です (1、2年コース)

インターネット・ゲームホームページクリエイター養成講座

全日制	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	このコースでは、テサインセンスを養うための本格的なアーティスト教育と機能性を高めるフロクラミンクの技術教育を合わせて行います 現在のインターネット社会にマッチした先進的なコースです

名古屋ゲームデザイナー学院

お問い合わせ

〒453-0801 名古屋市中村区太閤4-9-26

☎052-452-5901

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

横浜校・大宮校 開講1年目にて人気沸騰!!

☎03-3370-2720

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

東京校夜間部好評受付中!!

- ゲームデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

(使用マシン:02、DOS/V 使用ソフト:ソフトイマージュ、ライトウェーブ、ソフトFX、フォトショップ)

毎週(月・木又は火・金)/18:30～21:00 開講場所(代々木)

入学願書受付開始!〈お問い合わせ〉☎03-3370-2720

1999年4月生学校見学会実施中!



〔通信講座募集中〕

★ゲームデザイナー養成講座
BASICゲームプログラミングコース
C言語ゲームプログラミングコース
アセンブラゲームプログラミングコース
ゲームデザイナーコース

★サウンドクリエイター養成講座
サウンドコンポーザーコース

'99年卒、ゲーム会社(専門職社員)内定速報!! ダントツ全国第一位!!



ゲームCGクリエイター養成講座 全日2年制 門谷祥子さん (株)ナムコ



ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 今井大策くん (株)サミー



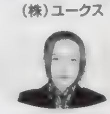
ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 石川政則くん (株)スティング



ゲームキャラクターデザイナー養成講座 全日2年制 岡本雪江さん (株)ユークス



ゲームキャラクターデザイナー養成講座 全日2年制 水谷典代さん (株)ネクサスインターラクト



ゲームCGクリエイター養成講座 全日1年制 白井香織さん (株)コーエー

〈姉妹校〉開校2年目にして人気沸騰!!

大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋1-12-6

TEL.06-6882-4980(代)

※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!

ウラワザデータベース

ウラワザQ&A:「ハガキ1枚にいくつもウラワザを書いても?」↓読めればOK。「匿名希望ですが……」↓本名も忘れずに! 「ページを増やして」↓ネタを送ってください。

Ver.10.1

ウラワザ大募集

ウラワザを発見したら、ゲーム名と方法、効果をできるだけ詳しく書いて、下記のあて先まで送ろう。封書でもOKだけど、できるだけハガキで送ってね! 採用された人には、超豪華賞品をプレゼントしちゃうのだ。もちろん、FAXでの投稿もOK!

豪華賞品

レベル	賞品
100	¥12,000分の商品券
80	¥ 8,000分の商品券
50	¥ 6,500分の商品券
20	¥ 4,500分の商品券
0	¥ 2,000分の商品券

あて先

〒101-8305
(株) メディアワークス
電撃プレイステーション
ウラワザ係

FAX
03-5281-5232
(24時間受け付け中!)

LV50 トゥームレイダー3

★隠しコース発見 ～その1～

「トゥーム3」のトレーニングモードに隠し要素発覚! ララの自宅には、レースコースが隠されていたぞ。しかし、手順がかなりややこしいので、実際にプレイしながらチェックすること。①自宅2階の廊下、階段の降り口付近のスイッチを押して、左の扉を開く。②扉の奥へと続く屋根裏部屋に入る。③部屋入り口から見て右手奥にあるブロックを2回押す。④2階の廊下にある音楽室(寝室の向かい側)に入って、左手にある階段を進む。⑤階段を上って図書室へ。⑥図書室の入り口右手にある本棚を調べて、隠しスイッチを操作する(暖炉の火が消える)。⑦暖炉に入ったら左側を壁に向かい、✚上+◯とハシゴを登る要領で登る。そして、通路を見つけたら、そこから秘密の部屋へと進む。⑧秘密の部屋の高台には、手順③で動かしたブロックがあるので、これを奥に押しやる。⑨高台にあるスイッチを押したら体育館の扉が一定時間開くため、ここからが時間との勝負!





▲天井に隠し通路が! 今回のルートは、一見するとかなりわかりにくい。また、時間も限られているので、最初はうまくいかないかも……。

◀これが問題の本棚。といっても、写真の位置で「調べる」ボタンを押せばいいだけ。何も起きない場合は、立ち位置を少しずつずらして試してみよう。

LV50 トゥームレイダー3

★隠しコース発見 ～その2～

引き続き、「トゥーム3」の手順を解説! 上の手順⑧で押しのけたブロックから屋根裏部屋に抜けて、体育館近くの扉に向かう(これ以外のルートでは、扉が閉まるまで間に合わない)。⑩扉に入ったら、部屋の奥に動かせるブロックが見つかるだろう。これを足場にして天井の入り口に入って、奥に進む。⑪通路を抜けると巨大な水槽にたどり着く。この中には「レースコースのカギ」が落ちているので迷わずGET! あとは正面玄関まで戻って外へ。庭に出たら左手に進み、馬の像の向こう側にある鍵穴に「レースコースのカギ」を差し込んだら、ついにレースコースに到着!! ここではバギーを使ってタイムアタックが楽しめるぞ。かなり苦労するけれど、ぜひとも試してほしいウラワザだ。



▶障害物だらけのオーバルコースにはバギーが! 思う存分楽しもう。

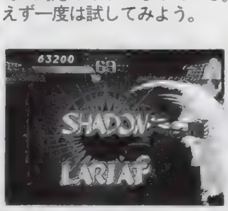
LV20 マーヴル・スーパーヒーローズVSストリートファイター EXエディション

★隠しキャラの使い方は……

カプコンの人気格闘ACT『マーヴル～』のウラワザを一気に紹介しよう。まずはアーケードでもおなじみの隠しキャラ使用法。これは、キャラ選択時に㋝を押しながら特定キャラを選択するだけでよい。対応キャラは、①メカザンギエフ:ブラックハート(ザンギエフ)、②日焼けしたさくら:ハルク(さくら)、③シャドウ:ダルシム、④U.S.エージェント:ベガ(キャプテンアメリカ)、⑤メフィスト:オメガレッド(ブラックハート)、⑥アーマースパイダーマン(スパイダーマン)。以上、()内は「ヒーローバトルモード」時の対応キャラになっている。とりあえず一度は試してみよう。



▲どこかで見たことのあるサマーソルト。刺さりそうなほど真っ直ぐ伸びた前髪はもしかして……?

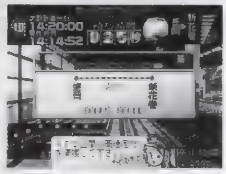


◀隠しキャラならではの、超強力な複合必殺技も用意されているぞ

編集部情報 電車でGO!2

★隠し路線登場!

人気の列車運転SLG第2弾に、とっておきの隠し路線が見つかったぞ。方法は、秋田新幹線こまち「特級編」をプレイして、終点で0m停車をすること。ただし、コンティニューは不可だし、駅構内再加速も禁止という厳しい条件付き。0m停車といっても1m以内、数センチの誤差は許される。成功すると300Km/h平均の高速運転が楽しめる、東北新幹線やまびこの運転が始まるぞ。「特級編」は難易度が高く、普通にクリアするのも一苦労。そこで、今号の攻略記事を参考にしながら、チャレンジ!



◀全路線の中でも、もっとも高速運転が楽しめるスペシャルモードだ。

LV50 マーヴル・スーパーヒーローズVSストリートファイター EXエディション

★隠しオプション出現

『マーヴル～』のウラワザその2! 2つある「ヒーローバトルモード」のうちどちらか一方をクリアすると、「憲磨呂モード」(どんな内容かは見てのお楽しみ)が出現するぞ。また、難しくてクリアできないという人には、以下に紹介する隠しオプションがオススメ。モードセレクト画面で「OPTION」にカーソルを合わせてR1、ⓧ、✚左、▢、▢と素早く入力すると、隠しオプションが登場するぞ。ここでは①「VSモード」のプレイヤーをCPUに変更。②すべてのモードでハイパーコンボゲージが無尽蔵に増えるようになる。③体力ゲージの回復スピードを速くする。以上、3つの状態を設定できるぞ。



◀「ヒーローバトルモード」をクリアすると、こんなメッセージが!!



▲カプコンの作品ではおなじみとなった、強力な隠しオプション

編集部情報 マーヴル・スーパーヒーローズVSストリートファイター EXエディション

★隠し要素いっぱい!!

『マーヴル～』のウラワザその3! 強力なボスキャラの使い方を大公開!! 「バトルモード」ノーミスクリア後、キャラ選択画面でカーソルをゴウキに合わせて㋝を5回押すと、メカゴウキが使えるぞ。また、ミスをしてもノーコンティニューでクリアした場合は、上記と同様にして㋝を6回押せばアポカリプスが使用可能だ。さらに、知っておくと得する小ネタも要チェック! 「クロスオーバーモード」以外で、データロード中にパンチボタンを3つ押しておくと、先発キャラが入れ替わるぞ。また、憲磨呂を選んで、試合開始直前まで弱K中P強Kを押し続けると、4段ジャンプができるようになるのだ。最後に、ダンを選んで登場直前まで弱Pを押し続けると……!?



◀爆炎と共に登場……って、自爆?



◀1画面に収まりきらない巨大ボス・アポカリプス。ワザの威力も大きいぞ。

LV20 サイバー大戦略 出撃! はるか隊

★隠しコマンド紹介

シリーズ作品の中でもちょっと毛色が異なる「サイバー大戦略」に、うれしいバッグコマンドが見つかったぞ。タイトル画面でL1+R2+✚左+㋝+◎を完全に同時押ししてみよう。入力が成功するとデバッグメニューが表示されて、「シナリオ」、「マップ」、「バトル」の3項目が選べるようになるぞ。ここでは、ゲーム中の会話イベントや戦闘などを、自由に楽しむことができるのだ。しかも、好みのシチュエーションを設定できるので、じっくりとトレーニングするにはもってこいのモードなのだ。



▶やり込んだ人にはうれしい隠しコマンド。気に入った場面の回想も思いのまま。

今号の採用者:LV50(3名)/東京都 渡邊伊努無くん、鳥取県 守川英くん、東京都 事故チューくん。LV20(2名)/宮城県 潟宮圭介くん、北海道 石井康くん。

GIジョッキー

はじめて物語

まんが／岩瀬さとみ

調教師との人間関係を重視した、初の騎手SLG『GIジョッキー』。もちろん実名の騎手や実名馬も登場。このゲームの魅力を、あますところなく「はじめて物語」で紹介しよう！

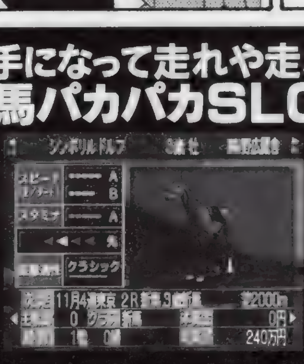


●入門に最適。敷居の低さが魅力の初心者御用達"騎手ゲー"登場

『ウイニングポスト』や『ダービースタリオン』といった"馬ゲー"が人気ジャンルの1つとして定着してからかなりたちます。これらのゲームは競馬ファンに受け入れられ、爆発的な人気を呼びました。しかし一方で、それを横目で見ながら「興味はあるが、競馬の知識がない自分には無理だろう」とあきらめていた人たちも少なからずいたはずです。それまで聞いたこともなかった馬の名前や調教時に使われる専門用語などが次から次へと登場するのですから、それも当たり前の話。そんなところに登場したのが、調教や配合といった要素を一切排除し、プレイヤーは騎手としてACT性の強いレースに没頭できる『GIジョッキー』です。このゲームはあまり競馬の知識を持っていない人でも楽しめます。基本は「騎手として騎乗してレースを戦い、少しでもいい順位でゴールする」ことですから！とはいえ、最初のうちはダントツでのビリが続くはず。レースでのかけひきやテクニックを多少覚えたところで、序盤に乗ることのできる馬の能力はあまり高くないからです。そこで重要になってくるのが各種のデータ。馬の能力や出場するレースとの適性をしっかりとチェックすることで、少しでも有利な馬に乗れるよう努力するわけです。実際にチェックすべきポイントは少ししかありませんから、馬ゲー初心者であっても心配はいりません。スタミナなどのデータはBやDといった記号で示されますし、芝とダートの違いや距離適性、騎乗時の注意点もきちんと表示されます。さすがに「マイラー＝1600mが得意な馬」といったことは覚える必要がありますが、それでもこれまでの馬ゲーに比べるとすんなりとゲームの世界に入っていけます。競馬の知識がなくても楽しめて、なおかつやり込むことで厩舎との関係やレースの年間スケジュールなどが自然と頭に入ってくる……『GIジョッキー』とはそんなゲームなのです。美浦を「よしうら」、栗東を「くりひがし」と読んでしまう人でも問題なく遊べるゲームなので、安心してくださいね(笑)。←正解は「みほ」と「りっとう」でどちらも地名です。

騎手になって走れや走れ お馬パカパカSLG

その1

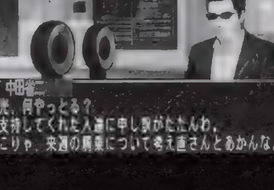


◀知名度が高い（初心者も知っている）馬は能力も高いのです。



騎手になって走れや走れ お馬パカパカSLG

その2



◀一番怖そうな中田調教師。調教師にはとても見えない。

●「ワレに乗ってもらいたいねん」と言われたい

この『GⅠジョッキー』で特筆すべきことは、厩舎の信頼を得ることにより騎乗依頼が増えるというシステムです。まず、プレイヤーは新人騎手としてスタートします。最初は騎乗依頼がほとんどありません。いい馬にもなかなか乗れません。それでも厩舎を回って自分が乗れそうな馬を探し、乗れる馬がいたら調教師に「乗せてください」とお願いします。そして勝利することはもちろん、人気薄の馬を上位に喰い込ませれば「ようやった」と調教師は大喜びです。「よっしゃ、おまえはええ馬に乗せたろか」なんて……。

実は、このゲームでは騎乗するレースすべてで「勝つ」必要はありません。「人気より上の着順」であればいいのです。しかも多少の負けは許してくれます。ところが逆に、せっかく人気のある有力馬に乗せてもらったのに、惨敗（人気より4つ以上、下の着順）なんかしたりすると、調教師は激怒です。映画「優駿」で人気馬の騎手がスタート直後に落馬して調教師に怒られるシーン（有馬記念で実際に起こった落馬シーンの映像を使用し、怒られる騎手を、実際に落ちた騎手がそのまま演じていたのでリアリティがあった）のような、調教師のお怒りを身をもって体験してしまうのです。「次は騎乗依頼がないかもしれない」……そんな恐怖が新人時代にはつきまとうのですが、月日がたち、騎手としての実績を積んで厩舎の信頼を得ると「この馬はものすごい素質を秘めている。ぜひ、ワレに乗ってもらいたいねん」なんて依頼がバンバンくるようになります。でも、信頼度が低い厩舎からは有力馬の依頼があまりきません。たとえばシンボリルドルフに乗りたいと思っても、ルドルフが所属している厩舎の信頼度が高くないと依頼が来ないことが多いのです。実際の競馬サークルでも厩舎と騎手のつき合いが騎乗依頼に関わってきますが、そのあたりの関係をうまくシステム化してるといえます。1つのレースに複数の騎乗依頼があった場合、厩舎の信頼度を上げるためにあえて弱い馬に乗る、そんな判断も、ときには有効でしょう。強い馬に乗って勝つだけが、すべてではないのです。



●ゲームの目的ってなんなの?

『GⅠジョッキー』というタイトルだけに、目標はGⅠジョッキーになること、と思われるかもしれませんが、それは過程にしかすぎません。では段階を追って説明していきましょう。まず、1年目の目標は、最優秀新人騎手賞を取ること。これは、初年度に約30勝すればOK。次にフリー騎手になることですが、2年目の7月以降に騎手経験値5000以上、信頼度100以上の厩舎が3つ以上あれば、その時点でフリーになれます(目標は3年目の早いうち)。そしてエンディングの条件ともなっている騎手大賞。これは、最多勝利・最高勝率・最多獲得賞金の騎手三冠を取ることで、最多勝の目安の60勝ぐらいすれば勝率も賞金も自然についてきます。この60勝というのは、フリー騎手になって関東・関西の馬に自由に乗れないとキツイでしょう。そして、これで終わりかといえばそうではありません。全場重賞制覇、全GⅠ制覇、ワールドスーパージョッキーズシリーズ優勝と、このゲームはいろいろと続くのです。

騎手になって走れや走れ お馬パカパカSLG

その3



▲さまざまな目標を達成すると、こうなります(一天狗)。

●主戦ジョッキーになってお手馬にする方法

その馬の主戦(その馬に主に騎乗するジョッキーのこと)になり、お手馬(そのジョッキーが主に乗る馬)にすると必ず騎乗依頼があります。数多くの有力馬をお手馬にすればいいのですが、どうすればお手馬にできるのか? これは各馬には主戦レベルがあり、その馬に乗って勝てばレベルが上がり、レベルが10になればお手馬になります。有力馬ほどレベルは上がりにくいのですが、高いグレードのレースを勝つとレベルはグッと上がります。つまりGⅠで勝てば、主戦レベルは大きく上がるのです。主戦の目安は、有力馬なら3~4回、並の馬なら2回勝てばOK(重賞でなくも可)。主戦レベルはその馬に乗らないと下がるので、お手馬にしたい馬には続けて乗りましょう。秋~冬にかけてデビューする3歳馬は、GⅠ開催の競馬場とは違う競馬場に出走することがありますが、その場合はGⅠを捨ててでも3歳馬に騎乗したほうが得策。その馬が有力馬であるほど、続けて乗らないと騎乗依頼がこなくなる危険性が高いのです。

GIジョッキーはじめて物語



●ちょっと役立つ『GIジョッキー』用語辞典（抜粋）

「仁藤詣で」関西の仁藤厩舎には、有力馬が多く所属しています。そこで、信頼度を上げるために、仁藤厩舎に行って弱い馬でもRPを使って騎乗すること。同義語：林詣で、萩沢詣でなど。

「天狗ジョッキー」15番人気でハナ差の2着に突っ込んだE氏。ロイスアンドロイスでJCをナリタブライアンに競り勝ったF氏は鼻高々。このようにドラマチックに勝つほうが、全GI制覇などすべての目標を達成しているよりも偉いジョッキーであること。

「怒られる～」人気馬に乗って惨敗したときに発する言葉。このとき、調教師の信頼度はガクンと下がるので、できれば避けたい。

「終わった」最後の直線で、前が壁になったとき。または、かかってしまい、勝手にGOになったときの脱力感を表現した言葉。最内をつくと壁ができやすいが、最内の4番手ぐらいにつけていると、3～4コーナーで前の馬がふくれるので、その場合はインをつくとお得。また、気性に難がある馬は、馬群の中に入れないように。

騎手になって走れや走れ お馬パカパカSLG

その4



◀何かありげな感じだけど、このあと何もありません。

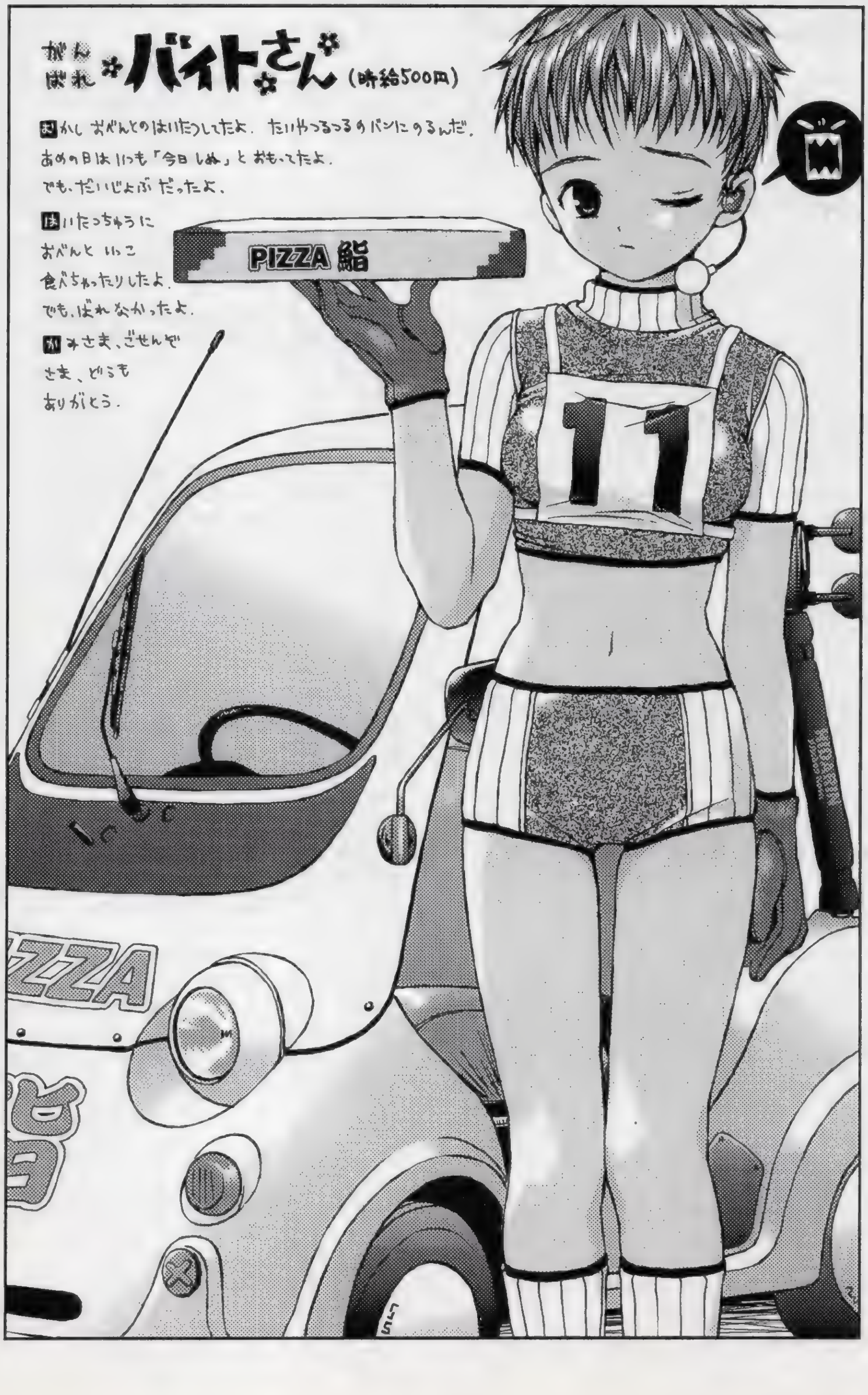
●もっとストーリー性の強調を!!

『ウイニングポスト』シリーズのテイストを受け継いでいるわりには、中途半端な部分が見受けられます。それは長期イベントがなく、ストーリー性が薄いことです。『WP3』ではリボーやトウカイテイオーをモデルにした長期に渡るイベントがあり、そのストーリーを楽しむといった部分があったのですが、このゲームにはそういうものがありません。トウカイテイオーも実名で登場するのなら、実際と同じく有馬記念での奇跡の復活劇を再現するようなイベントがあってもよかったのでは？　また、同期のライバル騎手とのカラミも厩舎やレース後にちょっとコメントするだけ。女性騎手や女性記者がいるので結婚イベントがあるんじゃないかと思っていたのにそれもありません。というのも、あるストーリー性の高い騎手ゲーでは、女性騎手との結婚イベントがあったもので……。次回作があるなら、私生活（TV出演とか、女優と結婚するとか）も含んだイベントが欲しいですね。

おいしくてみるみるつよくなる（DS非対応）

ぬりえの時間

左ん プロフィール　グラフィッカー、ドット絵師、マウス使い、マンガ家、詩人……などなど、いろいろな肩書きを持つ人。自宅内に不思議空間があるとか。反面教師コラムなんて言わないでね。



イラスト／左ん

COLUMNS OF 電撃コラムス DENGEKI

業界人の面々が、いろんなコトを教えてくれる電撃コラムス。しっかり読んで、いろんな知識をゲットしちゃおう。

★いっそ就職などせぬわ！なんちて。

ここ何回か、ゲーム業界への就職について書いてまいりました。そしてこの度、読者さまから「このヒト、会社落ちてばっかりじゃん。ぜんぜん参考にならないし～。」という大変ありがたいお言葉を頂戴いたしました。あのね、なにも好きで落ちてるワケじゃないのよ～。そして、「憧れのあのメーカーに確実に就職するには？」というご質問のチビッコへ。そんなのはこっちが知りたいんですわよ～。

本音はさておき今回は、「もー！番好きなメーカーじゃなくてもいーじゃん！」というお話をしちゃいましょう。大サービスだよ！

私もチビッコだった頃、あるゲームがとても好きになり、そのメーカーに憧れました。実際にそこに就職したのですが、そのゲームの開発者はとっくに辞めていて、別のメーカーでご活躍中～ということでした。がーん。

ゲームは、メーカーではなく「人」が作っている、ということを忘れてはいけません。メーカーがスゴイのではなく、その中で働いている「人」がスゴイのです。私は、メーカーとはお給料や環境を提供する「いれもの」だと考えています。ゲームを作る上では、「いれもの」も大切ですが、「いれもの」が良いだけではどんな名作も生まれなかったでしょう。

あるスゴ～イ開発者が、別のメーカーに移ったとしても、その人のそれまでの活躍は変わらないし、新しい「いれもの」の中で、また良いゲームを作っていくと思うのですよ。というワケで、私は良いゲームに出会ったら、「どのメーカーが作ったんだろう？」というよりも「どんな人たちが作ったんだろう？」と考えるようになりました。

「あのメーカーじゃないとやりたいことは出来ない」と早まってはいけません。その憧れは「いれもの」に対するものなのか、それともその中の人たちのように良いゲームを作りたいということなのかによると思いますよ。後者の場合、彼らと同じ「いれもの」でなくても目標は達成できるのではないですかな？

プログラマーいわさきひろまさの男が熱い

Play Station プログラムパワーチェック

岩崎啓眞 近況
何度かエッセイに書いていた次世代PSがようやく発表ということで、今回は簡単にまとめてみました。多分、次回も書きます。

★次世代ＰＳ、その技術仕様を発表！

さて、「次世代プレイステーション」が発表されたわけだが、まず予想通りだったといえるだろう。もちろん性能が低いとか、そういう話ではなく、少し前にIEEEの学会で発表されたもの（新しいマイクロプロセッサ＝エモーション・エンジン。今回、次世代ＰＳの中核となるものと発表された）から予想される性能の範囲に収まっているということだ。

ただ実際に発表されたスペックは学会発表の時点より若干高速化されたために、計算のレベルで1秒あたり6600万頂点、実際に描くレベルで最大7500万、色々なエフェクトをかけて2000万ポリゴン程度が表示可能ということになっている。

今のＰＳのスペックでは、最大450万頂点、36万ポリゴン、いろいろエフェクトをかけると10万そこそこ、ということになっているので、ポリゴンの描画だけとってもみても最低でも15倍程度、最高で200倍（なんてこったい！）の性能……ということになるわけだ。

これがどれくらいの数字かというと、現時点での家庭用ゲーム機はおろか、パソコンでもまったく実現し得ない数字で、今のパソコンの最高性能のものの、だいたい4～20倍ぐらいの性能（比べるポイントによってずいぶん差はあるが）を持っていることになる。もっと具体的にイメージするなら、テレビ番組のオープニングに使われている程度のＣＧ（Ｆ1ＧＰ／フジテレビのオープニングなど）だったら、次世代ＰＳでは、十分ゲーム中に使えるということになる。ムービーではなく、あのレベルのマシンを操作できるという意味だ。

今の家庭用ＴＶモニターの能力を考えると、実質的に画質などの点では、表示可能なレベルのほぼ限界に達してしまった、と考えていいのではないだろうかと書くと、信じがたいくらい化け物じみた性能で、「うわー！」とか思ってしまうが、実はちょっと見方を変えると、現時点で最高性能のパソコンと、そんなに圧倒的な差があるわけでもないのだ。

今まで何度も書いてきたが、半導体の世界には、だいたい1年半（から2年）で、同一価格なら性能が倍に、性能が同じなら価格が半分になるという「ムーアの法則」と呼ばれる経験則がある。これに照らし合わせるとわかるが、10倍の性能差でも3世代分ちょっと、時間にして4～5年で、4倍の性能なら3年で追いつかれるということなる。それでいくと、今回発表された次世代ＰＳの性能は、3～5年先のパソコンの最高機種並（妙な言い方だが）で使えると予想されるグラフィック性能とも言えるわけだ。

と、未来のことをまるで見てきたかのように書けるのにも、理由がある。

実際に「ＰＳが発売されてから、パソコンに追いつかれるまでがだいたい3年ちょっと。4年で完全に追い抜かれ、今では相手にならない」という事実が既に歴史としてあったからだ。逆の言い方をするなら、ハードウェアをそうそう更新するわけにはいかない（バージョンアップの難しい）家庭用ゲーム機では、ハードウェア的に十分なアドバンテージを持っていないと、簡単に陳腐化してしまう辛い宿命があるわけだ。それにしても陳腐化するまでに普及しようとすると、どう考えてもパソコンと比較して2～3年分の性能差、言い換えるなら、最低4倍ぐらいの性能差は必要……ということになり、余裕を持とうとすると10倍の性能差ぐらいは欲しいから、それを開発の目標とするのも理解できる。だが、その必要な性能差を出そうとすると、それこそ「今の」最先端の技術を使って、ギリギリまで能力を絞り出さないと作れるようなものではないわけで、それを実際に、エモーション・エンジンという成果として作り出した技術者の努力には本当に頭が下がるし、良く実現したものだとも思う。

それはともかくとして次世代ＰＳの特筆すべきもう1つの特徴は「互換性」だ。

簡単に言ってしまえば、今のＰＳソフトはみんな次世代ＰＳでも動きます（動くはずです、か？）、ということだが、これは本当に喜ばしい。今のＰＳのソフトを買っていても全然問題ないということだし、作る方にしても次世代ＰＳでも動くことが保証されているのだから、開発のスケジュールを変える必要はないわけで、まったくもってありがたい。

それに買う方にとっても次世代ＰＳが発売され、新しいハードを買ってもらうときを考えれば「本体を買ってもらったら、あとは今までのも遊べて、おまけに新しいソフトも動いて、もしかしたらＤＶＤのプレイヤーにもなるんだよ」と言える方が、何もかも新しくしなければならない場合よりは、ずいぶん親や奥さんのサイフの紐も緩くなるチャンスがあるというものだ。

この互換機能の搭載方法も秀逸で、実質的にＰＳを1つのＬＳＩにまとめてしまい、ＵＳＢ（パソコンなどで使用されている先進的な入出力規格。今年は大ブレイクすると言われている）、IEEE1394（デジタルＡＶ機器のコントロール用端子。デジタル家電ネットワークの基礎を成すと言われている）などを制御するＬＳＩにすると同時に「ＰＳとしても動ける」ようにして互換性を確保したのだから、ちょっと感心してしまう。とすると、これはあくまで予想に過ぎないが、おそらくは今のコントローラ、メモリーカードも使えるということになり「またあの書き込みが遅いメモリーカードを使うのか、困ったぞ」と思う人もいるかもしれないが、周辺の速度は改良されているので、少なくとも2～3倍にはメモリーカードの速度も上がりそうで、一安心だ。

ついでに書いておくと、ＤＶＤ用のドライブだし、シークの速度も上がるだろうから、ＰＳとしても、今のＰＳより速いのは確実なところだろう。そういう意味で次世代ＰＳでは、ＰＳのゲームもちょっとは快適になると予想出来る（なお、この1チップＰＳを抽出すれば、ＰＳをもう一度モデルチェンジして、超低価格・超小型の「プレイステーションポケット」なんて出してくるんではないか……などと僕は思っているが。

さて、上で「ＵＳＢ」とか「IEEE1394」とか見慣れない言葉が出てきたが、実は次世代ＰＳは、これ以外にさらにノートパソコンで良く使用される「ＰＣカードスロット」まで搭載している。一体、何に使うんだ……と言いたくなるが、これの一番の狙いは「家庭内ネットワーク」だろう。というと、直接的にはモデムを搭載するというふうに見えるだろうが、今の一般的なレベルでみてもインターネットに直接ダイアルアップ接続するサービスもあれば、ＩＳＤＮもある。将来を見据えると衛星通信やＣＡＴＶからを介してなど、ともかくとても「電話」だけと思える状態ではなくなってくるわけだ。そんな状況で、下手にモデムを積んで自らの可能性を狭めるよりは、幅の広いインターフェイスを持って、いろいろな手段でネットワークに接続できるようにしておく方が安全ではないだろうかという発想は、ＶＡＩＯなどのパソコン、デジタルビデオ、デジタルＴＶなど、デジタル家電の道を突き進んでいるソニーらしい発想といえるだろう。

と、次世代ＰＳの気になるポイントをいくつか取り上げたが、もっとも気になるところを最後に取り上げておこう。

それは価格と発売時期だ。

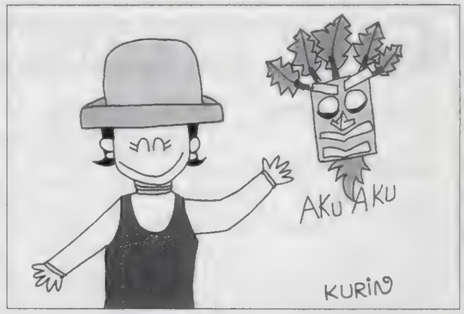
今まで書いてきた通り、次世代ＰＳの中身は文字通りの今の最先端技術を駆使して作られたチップだらけなので、間違っても安いとは思えないし、量産も簡単だとは思えない。それどころか、正直言って「量産できるのか？」すら疑問なぐらいなのだが、まあソニーはやるといえば、やる企業なので、たぶん、発売日は「2000年1月23日」、価格は¥39800ぐらいで落ち着くのではないだろうか。

と言っても、まあこればかりは発表されるまではわからない。今までのＰＳのソフトも使えるのだから、安心してＰＳソフトで遊びつつ、次の発表を楽しみに待つのがいいのではなかろうか。

よしきくりんのへんちくりんコラム

初心者の気持ち

よしきくりんプロフィール　『ときメモ』優美役でおなじみのキュートボイスアクター。ドライビングテクニックはB級ライセンスを持つほどの腕前。今回はいろんな話題を幅広くお届けしちゃいます。



★とてつもなく苦手なステージとは!?

この冬の時期、街を歩いていて花を付けている大木に出会うのはかなりまれなことです。しかし、近所で見つけちゃいました。今年に入ってからというもの、その場所を通るたびにどこからともなく匂う香り。お花屋さんのお兄さんをつかまえて聞いてみると、〝ロウバイ〞という名の花らしい。中国原産の庭木で早春、葉に先立って黄色い花を付けるとのこと。ちょっぴり春を感じた瞬間でしたね。

今年も昨年に引き続き、東レ パン・パシフィックオープンテニスを観戦しました。シングルスとダブルスの準決勝。間近で見るとビックリしちゃうくらいテニスプレイヤーって特大級な人が多いんですよね。アメリカのL.ダベンポートは驚きの189cmよっ!! 超ビッグサイズでしょ。そんな中、印象的だったのが決勝戦に進出したA.クッツァー。彼女はとっても小柄な158cm（それでも私よりはデッカイけどねっ……）その小ささを感じさせないほどのパワフルなプレーでコートを駆け回り、観客を魅了させてくれました。結局、M.ヒンギスがシングルスで優勝を果たし、その時点で世界ランキング1位に返り咲きました。そして今回はその勇姿が見られなくてちょっと残念でしたが、どんな球にでも食らいついて行く強靭なパワープレイヤーのA.サンチェスが私のお気に入りなんです。

2月中旬頃に撮影で御殿場ロケに行きました。もちろん愛車でね！　その日はとっても天候に恵まれ、地元の人も絶賛するほど富士山が素晴らしく見えたんです。真っ白に雪化粧した雄大な富士山の姿には感動しました。また、この仕事のロケ隊もかなり個性的なスタッフでとても楽しい撮影となりましたわ。

さてさて、今回のゲームレポートは『クラッシュ・バンディクー3』の第三弾です。「どたばたジュラシック沼」……この手のステージは、私はっきり言ってとてつもなく苦手であります。『クラッシュ・バンディクー2』にもこういうステージがあったよね。逆奥スクロールとでも言うのかしら？　クラッシュが手前へ手前へと走ってくるタイプのあれ。今回のはイノシシみたいのがすっごい勢いで攻めて来るんだけど、もぉホントいやっ！　これ、きっと何度もプレイしてコースを覚えないといけないんだろうけど、あのイノシシみたいのに追いかけられると思うと怖くてプレイできません。私の中では『バイオハザード』と同じほど恐怖って感じでありますな。だからこのステージは封印しました。なので、ほかのステージで堪能させていただきますわ。

イラスト／よしきくりん

シリコンバレー在住・ナベP殿下が贈る

西海岸電脳遊戯事情

ナベP殿下プロフィール　渡米後8カ月にして、アパート（2LDK）から、一軒家（3LDK）に引っ越しを敢行。業者に頼まず友人の助けと自力のみで済ませたため、安く上がったけど筋肉痛が……。

★日本車はなぜ人気なのか。アメリカのクルマ事情。

今回も前回と同様ゲームからはやや外れた話題ですが、私の個人的期待ソフト『GT2』の発表記念ということで、車についてです。

アメリカと日本では、自動車に関して、いろいろな違いがあります。ご存じのところでは、日本は左側通行でアメリカは逆なので、運転席の左右や、シフトレバーなどの各種の操作関係が左右逆というのがあります（ちなみにアメリカでは右ハンドル車が走っているのは一度も見たことがありません）。

あと、車のオーナーだったらうらやましいと思うはずなのが、車検のないこと。お金がかからないというメリットもあるけど、なによりメチャクチャに改造した車で公道を走っても、違反にならないっていうのがすごい。とはいっても、日本で人気があるような市販車の改造はあまり一般的ではなく、古い車をレストアしてピカピカにしたようなおしゃれな改造が目立つ感じ。一方で、日本じゃ絶対見ないようなオンボロ車が、のろのろと走っていたりもしますけどね。

高速道路はごく一部の例外を除いてすべて無料。ガソリンも以前書いたように日本の3分の1以下の値段だから、維持費はすごく安いのです。だから、わりと普通の家でも、大人1人に1台の割合で車があったりします。

人気車種ですが、これは日本車が圧倒的に強いですね。私の私見でも、統計的にもそうなので間違いありません。メーカーは、ホンダとトヨタが2強。車種はトヨタのカムリ、ホンダのシビック、アコードが最も数的に多いでしょう。他には、三菱GTO（米名3000GT）、同エクリプス、マツダのユーノスロードスター（米名Miata）などのスポーツタイプや、トヨタの別ブランド・レクサスの高級車、ホンダの別ブランド・アキュラのプレリュード、レジェンドなどが人気です。日本車はほとんど故障しないという信頼性と燃費が抜群という実用性に、デザインや性能の高さも評価が定着しているようです。

一方のアメリカ車はというと、64-73年モデルのフォード・ムスタングのような、独特なスタイルを持った車が少なくなり、日本車と同じ方向に向かって競争をしては負けてしまっているという印象です。コルベットのように一貫したスタイルを維持しているものもありますが、日本車やドイツ車の強力なラインナップには太刀打ちできていません。

アメゲーならぬ、アメ車にもエールを送ろう。『GT2』では車種が増えるかな？



イラスト／山師

流通の鬼かまやんが斬る！

PS業界大人の話

鎌田運昭プロフィール　フリーの業界事情通の方で、現在のお仕事は、ゲーム評論、ライター、プランナー、CGデザインなどなど、多彩で多才。流通関係の話は得意中の得意でおまかせなのです。

★プレイステーションとマッキントッシュ

皆さん！『ＦＦⅧ』プレイしてますかぁ！（オーッ！　という歓声）。私はまだほとんどプレイしてません（涙）。せっかく発売日までがまんしてたのに、直前から仕事がパンク状態なんです。

実は前回の「Ⅶ」のときに、発売前にかっこいいムービーシーンや隠しネタをずいぶん見てしまったために、いざ本格的にプレイするときの興味が半減してしまったのです。こういう仕事してますと、発売前にソフトの内容が見られるチャンス（もしくは見なきゃいけない仕事）というのが多いんですよ。

いや、このときも相当がまんして見ないように、聞かないようにはしてたんですよ。しかし、編集部などで記事を作成しているグループから「おーっ！　すっげえ！」なんて声が聞こえればついつい見ちゃうじゃあないですか。設定資料や隠しネタが机の上に転がってる場合もありますし、休憩室での会話にも関連の話が多かったりします。

そこで今回は仕事に関わらない範囲で「ＦＦⅧ」のネタは絶対に見ないように努力して、製品版になったら一般ユーザーと同じ視点で楽しもうと思っていたんですよ。ところがそういうときに限って仕事がいきなり忙しくなって、寝るヒマもないありさま。折角の「ＦＦⅧ」もとりあえず封印せざるを得ない事態となりました。チョコボ育成用に確保しておいたポケステはカミさんにとられちゃうし…。

発売日は攻略本用のＣＧ制作追い込みの真っ最中。完徹を含む突貫工事が一週間続き、納品を済ませてそのままＡＯＵ（アミューズメントエキスポ）とマックエキスポの会場となる幕張へ。今回のマックエキスポでは、マックの師匠でもある立野康一氏の「マッキントッシュ博物館」出展のお手伝いだったのですが、これが大盛況で大忙し。肝心のＡＯＵもほとんど見るヒマがありませんでした。

というワケで、今回のＡＯＵレポートはお休みです…トホホ。ざっと見た感じでは「ビートマニア」の柳の下を狙った、音楽関連ゲームが多かったようですね。個人的には、このジャンルはゲームとしてはプリミティブ（素朴と訳すのが抵抗ないかな）だと思います。女性等の新規ユーザー獲得には大変効果がありますが、こればかりがメインというのもちょっと……という気がします。

話はちょっとそれますが、やはり予想通り「Dance Dance Revolution」に専用マットコントローラが出ますね。これを聞いて「ファミリートレーナー」を即座に思い出してしまったあなたは、かなりご年配（失礼）。これでまた『エアロビスタジオ』や『風雲たけし城』みたいな応用ソフトが出るとおもしろいんですけどね、コナミさん。

マックエキスポでは基調講演にアップルの開祖であるスティーブ・ジョブズ氏が初来日。いまや伝説の人ともなりつつある同氏がナマで見られるとあって、初日から大変な数の人が幕張に押し寄せました。この基調講演ではサンフランシスコで発表されて話題となったＰＳのエミュレーションソフト「バーチャルゲームステーション」も紹介されました。会場では実際にマックに『グランツーリスモ』の英語版をセットして、実演が行われました。

エミュレーションとはコンピュータ上でほかのコンピュータの動きを再現することなのですが、ここではアップル社のマッキントッシュシリーズのパソコン（マック）で、ＰＳのソフトを使えるようにするソフトとなります。つまりマックのＣＤ－ＲＯＭドライブにＰＳのソフトを入れて、プレイできるようになるソフトなのです。

アメリカでは１月５日に開催されたサンフランシスコのエキスポ会場で限定発売されて大変な話題となりました。なにせ49ドル（約5500円）で、マックでＰＳソフトが動くようになるんですから。一番驚いたのがソニーでした。なにしろ事前になんの相談もなく、いきなり発表になったらしいのです。

当然ソニーは開発・販売元のコネクティックス社を相手取って、販売停止の仮処分申請を行い、著作権及び特許権侵害の提訴も行いました。ところがサンフランシスコ連邦地裁はあっさりと販売停止仮処分申請を却下しました。そこでコネクティックス社は全米での一般販売に踏み切ったようです。

もちろん、著作権及び特許権侵害についての裁定は降りていませんが「販売してもよい」という裁定が降りたのは興味深い点ですね。日本では今のところ販売の予定はないようです。ソニーからソフト販売会社に対しては、裁判中なので取り扱いを見合わせて欲しい旨の「お願い」があったようです。

ご存じの方も多いと思いますが、インターネット上などでは合法・非合法のエミュレーションソフトが数多く流通しています。内容も「日本のNEC PC-9801シリーズのゲームをどうしても海外のパソコンで遊びたい」といったゲームマニアとしては共感できる理由のものから、海賊版で一儲けしようという許しがたいものまで様々です。

ただ、どれも著作権という点からは問題が多そうですね。ゲームソフトはある単一の動作環境（例えばＰＳ等）にてプレイする事を前提に行使を認められる（もしくは暗黙の了解となっている）プログラムですから、ほかの環境（パソコン等）での使用を橋渡しする行為は認められない可能性が大です。

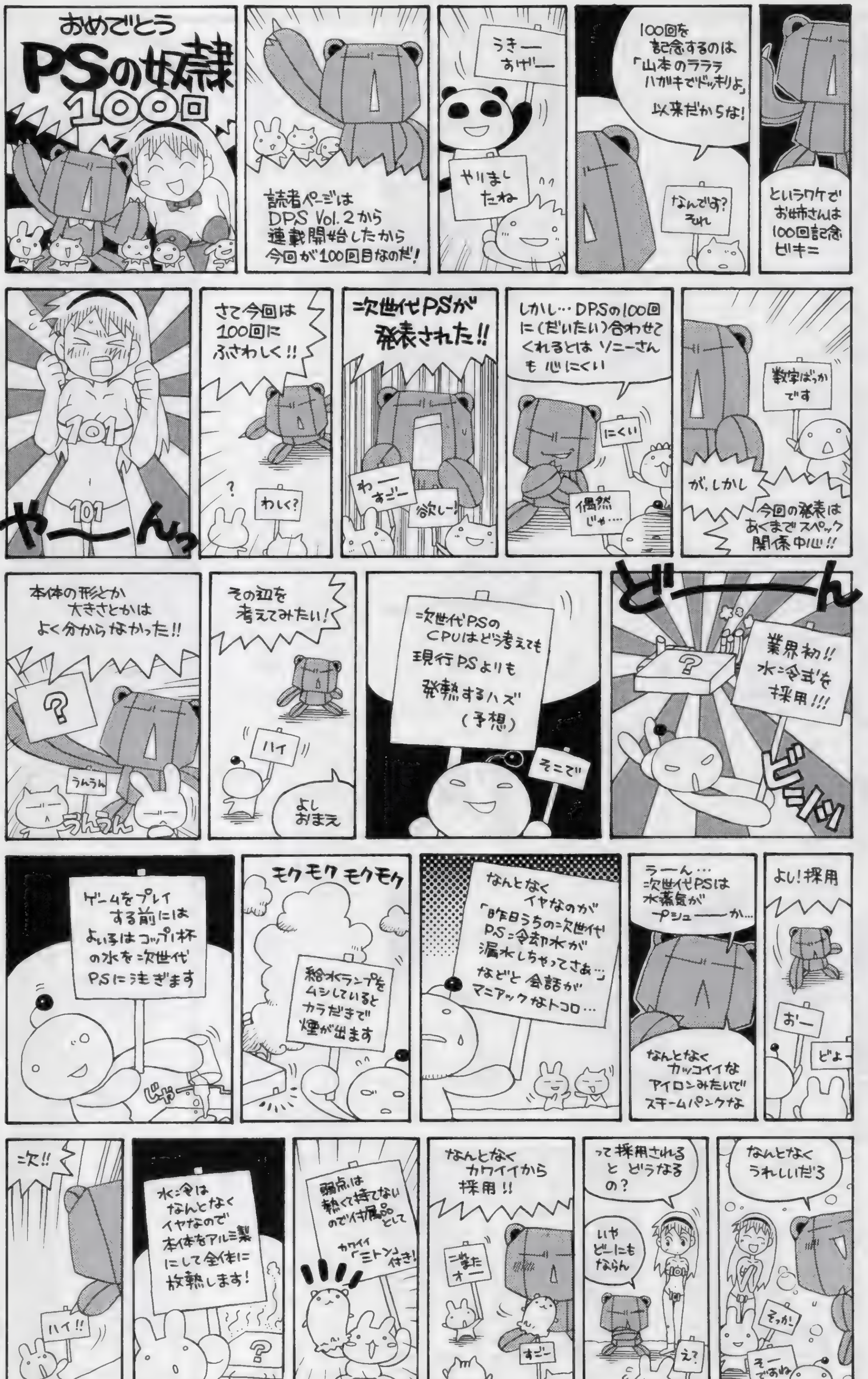
■しかし、事前にしっかり協議をして開発するのなら、１つのソフトが使えるプラットフォームを拡大するのは歓迎すべきことだと思います……でも難しいだろうなあ。



イラスト／菅野博士

PSの奴隷

どんなことにも負けないくらい強い気持ちでつながりあってしまう
新世代のハガキ読者参加型コミュニケーションページです（仮）



まんが／岩瀬さとみ

祝！　奴隷100回なのです！　PSの奴隷はDPS第２号から始まったので、今回でちょうど100回。これぞ奇跡！　まさしくみなさまのおかげ。というワケで今後もよろしくお願いいたします。だめ？

奴隷の DOREI どいっ

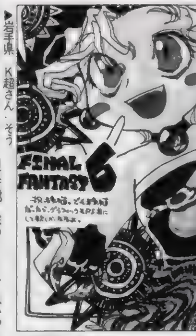
ＰＳの奴隷は絶好調発売中のＰＺＧ作成ソフト「落ちゲーやろうぜ！」は作ってよし、グランプリ参加作品で遊んでよしなんですよ。お店で売ってなかったら注文しよう！　と超しつこい宣伝も100回記念ってことで許してくれる、素晴らしきＰＳ及びゲーム全般を愛する貴方にお送りする、ＰＳ、ゲーム中心の何でもありな読者様ページです。参加方法は超簡単。ハガキを買って、何か描いてあて先明記でポストに入れるだけ！　ソレだけです。たったソレだけです。読んでるだけよりものスゴク楽しいですよ。

奴隷のどーDOREIどーJYO

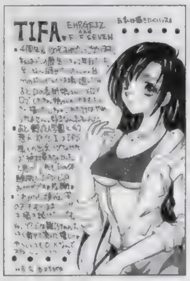
どれくらい時間が経ったんだろう……私は見知らぬ洞窟で目が覚めた。あっ！　やられた……これが今回のバツゲームかぁ……。ふと見ると洞窟の中にはなぜか雑誌が落ちている。電撃プレイステーションの読者ページ「PSの奴隷」は略して「DPSど」。11ページで大迫力、掲載ハガキ枚数ゲーム専門誌最強のスペック。さらにリニューアルで見やすさUP！　写植文字はちょっと小さくなっちゃったけど……ってなぜこんなナニもないところでPS専門誌？　せめて無人島で暮らす本とか置いておいて……ハッ！　って今なにげに流しちゃったけど、ひょっとしてココは無人島？　そうなのか？　やばいだろう……まずは水の確保……ブルルルル。あっ車だ。なんだ無人島じゃないじゃん。よかった。じゃあなぜここ？

3月。卒業。そして愛。涙。青春なのです。いいですねぇ。間違っても、漏、腐、チ○ゲ……なんていう卒業式にはしたくないものです。ってしねえ。しないしない。ハーコリャ。

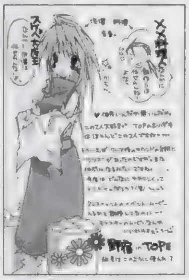
しないね。普通 泣けちゃうからね。腐ってきたら。



▶岩手県　K超さん：そうですねぇ。もう少しアレンジされてもいいと思うんですけど。この移植 FFシリーズ。追加イベントとかでもいいですから。



◀福岡県　いちがやまみさん：煩悩は大事ですよね。DPSとはそんな力で出来上がってます。



◀埼玉県　宮崎あさみさん：そうですね、イベントももっと増加してたらなおグッドだったんですが。



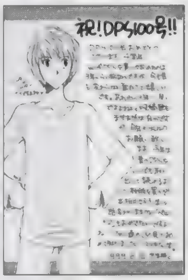
◀東京都　塚のりこさん：思いっきりミニスカですしね。アレで戦闘は勇気いりますよ。



▼岡山県　樹宮匡平さん：ストレートなだけにジンと来ますよね。強い娘です。



◀東京都　碧雲さん：アッという間ですよ！　あと29号なんて！　きっと……。



◀山形県　きりま水樹さん：本棚は必要ですね。いつでも過去の本が読めるように。



◀福岡県　とりおさん：まあ、PCエンジンの移植なんでグラフィックは地味なんですが……いいですよね。



▲大阪府　さんとこさん：いないでしょう。というか、さすがに女苦学生のコスプレしている男子は。



▲宮城県　とざ杜須さん：ありがとうございます。本当にみなさま、読者様のおかげなのです。



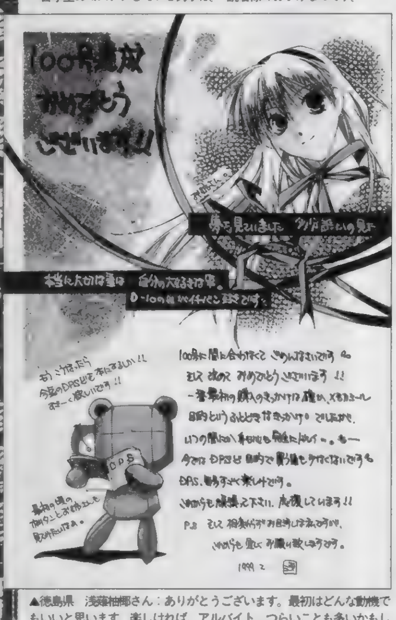
▲滋賀県　ごぢうりさん：笑。かぶってますねぇ。奴隷の100回は今回ですから。



▲東京都　パー子さん：今後共よろしくお願いいたします。楽しく行くわけです。



▲東京都　千柑子さん：彼にメロメロな人も多いことでしょう。独り言多いですけどね。すごく。



▲徳島県　浅葱柚郷さん：ありがとうございます。最初はどんな動機でもいいと思います。楽しければ。アルバイト、つらいことも多いかもしれませんがガンバって下さいね。お金も大事ですから。



▲京都府　木那はゆうさん：ハガキ描き、楽しいですよね。本当に。新しい趣味ですね。



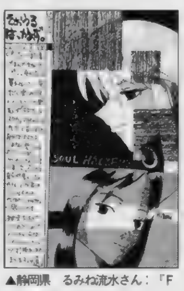
▲愛知県　メタルうさぎさん：あれはびっくりするCF的な仕掛けだったのです。



▲東京都　山師さん：任天堂製でしょうねぇ。日本の古典的ゲームは競争相手いないです。



▲京都府　東風みなとさん：いましたか？　パッと見はいないですけどね。今回は先生とか？



▲静岡県　るみね流水さん：「FF」楽しいですよね。スクウェア製でなくても。



▲群馬県　月の柩さん：この鎌は……ムチャムチャ重そうですよね。女の子に持てる？

「魔法っていいですよね。欲しいです。特に、困ってるときに。そんなモノを信じてるから（そんなことを言ってるから）お前は子供なんだってよく、お母さんに言われますけど……欲しいモノは欲しいんです。無いのは判ってるんですけどね。さすがに、もう。でも私がRPGが好きなのはそんなところに憧れるからかもしれません」京都府　ナフターリンさん：

魔法。いいですよね。まあ、現実にはその存在を認められてないわけですが…絶対にないって言い切っちゃうのも何となく寂しい感じがします。心霊現象も超能力も宇宙人も、もしかしたらいる、またはあるかもしれないって思っている方が、楽しい気がします。実験や論理的に分析、解析されつくした世界なんてつまんないですよ。やっぱり世界には謎が満ちてないと。

「最近、友だちが万引きにはまってます。なんか、ドラッグショップでガンガン盗んじゃってます。怖いです。最初のウチはちゃんと止めたりしてたんですけど、何言っても聞いてくれないんです。逆に、万引きしない私を弱虫扱いって感じで、無視されたりして。どうすればいいでしょう。周りの人には相談できないんです」東京都　桜信条さん：

とりあえず……とにかく止めましょう。万引きは立派な犯罪ですから（犯罪に立派もなにもないですけど）。するのはカンタンなんです。でも警察のお世話になっちゃうと、ある意味後戻りできません。最近は万引き発見→即警察ってお店が普通ですし。こういう、人を傷つけない（バレれば親は泣きますが）タイプの犯罪は、捕まってみないと反省できない、判らない部分も多々あるとは思います。だからといって、友だちとして止めないのも、ダメな感じがします。警察に親が呼び出されて引き取られていく時のイヤ～な空気を体験すれば、万引きなんてしなくなるとは思うんですけどねぇ。

「ゲームをプレイしてて、画面が暗くなった瞬間、我に返ってなんだか冷めてしまいます。CD－ROMはアクセスがあるから判るけど、ROMの当時からそうだったような……。何とかならないですかね？」栃木県　黒坂美霊さん：

あの元は舞台なんかで使われる「暗転」っていう演出だと思われます。確かに舞台では超効果的な演出ですが……ゲームでは自分の顔、見えちゃいますからね。かなりドキドキモノです。しまいには「あぁオレ、なにこんな真剣な顔でゲームしてるんだろう」なんて考えちゃったりして。……とりあえず、顔を見て冷めちゃったら、今日のゲームプレイはおしまい！　ってのは……ダメですよね。

ロボコン0点な人

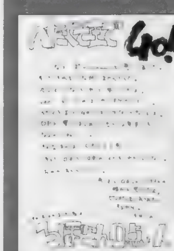
アニメ化決定!!（嘘）

今まで黙ってたけど……嫌いだったんですよロボコン。子供の頃から。（ほ）

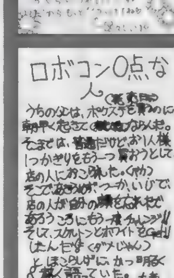
ここのコーナー名は言うまでもなく「がんばれロボコン」からきているワケですが、実は私はロボコンは嫌いだったのです。しかしまぁ、今の読者でオリジナルのロボコンを知っている人はそう多くないからいいかぁ……なんて思っていたら（コーナー名を付けたのは私ではない）、なんとリメイク版「燃えろ！　ロボコン」の放送が始まってしまった。やっぱりコーナー名を変えたいなぁと、思うようになった今日この頃。以上、前振りでした。さて、リメイク版ロボコンなんですが、やはりポイントはロビーナちゃんですか。ロビンちゃんのときはまだロボットだって感じはしたけど、ロビーナちゃんともなると、ただのコスプレ女だ（笑）。でも許す。かわいいから断固許す。つーワケで、次回からこのコーナーは「ロビーナちゃん100点」に変わります。と、いうのは冗談ですので、送ってこないように。奴隷のページ開設当初から続いているので、今更コーナー名変えるってワケにもいかんよなぁ。リメイク版のロボコン見ても、やっぱり好きになれねぇ、ロボコン。ロビーナちゃんは拾いもんだったけど。

でロビーナちゃんの服は外装なんだろうか？　脱がす（外す）ことはできるのだろうか？　脱がしたらどうなっているのだろうか？　……などなど、興味は尽きません（脱がすことにしか興味がないあたりもう終わってます）。でも録画してまで見たいとは思いません。ロボコンがムカツクから。ロビーナちゃんの登場シーンだけを編集したダイジェストビデオでも発売されれば見るんですが（そんなものは発売されません）。ちなみに「ジャンヌ」と「ゴーゴーファイブ」は今だ見られず このまま偶然に頼ってると一生見られないかも知れない いつ、どこで放送しているのか知らないし、調べるのも面倒くせぇや。でも、先の2本は一度くらいは見ておかないといかんような気になるくらいには、気になる作品ではある。ってよく考えたらあれだけ散財した「ミクロマン」もまだ見たことないぞ 一度番組表洗い直してみようかな 一回で十分なんて 私は飽きっぽいから、2回目で飽きる だから続き物は、一度にまとめてみないとならないのだ（ほ）

キライでもロボコン。タイトルは変わりません（魔）







「PSどのポイント制について」：ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると5ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かと良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは「PSの奴隷」「4色奴隷」増刊Dの「CDの奴隷」の3つ。どのコーナーで採用されてもOK。良いこと＝オリジナルグッズは、現在鋭意制作中。内容は右ページを見てね！　もうできるよん。今号からは心機一転！　ポイントリセットで気持ち新たに次の決算を目指します（次の決算号はまだ未定です）！　ハガキを送って楽しい毎日。さらにオマケ付きってワケでいかがでしょう？　住所もカンタンになってますし。ね？　描こう？

「ハガキの書き方、描き方」：イラストでも文章でも、ハガキで送って下さい。郵送時に消印のインクが付いたり、傷ついてしまう可能性があったりするので、封書で送りたい（奴隷関係ならコーナー混在OK）なんて場合は、ハガキと同じ大きさの紙（ペラペラで透けるのは×）のみOK。ただ、厚い紙でたくさんだと重量超過で送り返されたりするからちと注意です。あと管理の際、封筒は処分されてしまうので、1枚ごとに、最低県名とTEL、名前（PNも）を書いて下さい。イラストなど、鉛筆や、超薄い墨などは印刷に出ないので要注意です。基本的にハガキ全面コピーでの参加は×です。増刊のDの「CDの奴隷」でのみ募集していたCGは今号から本誌でも募集します。必ず、ハガキにプリントアウトして送って下さい。

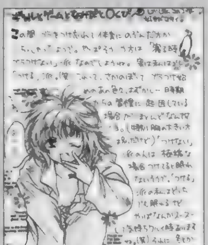
熱いね、相変わらず。思いこんだらまっしぐら（魔）

編集部のごく一部にやたら深く好評な「おじゃ魔女ドレミ」ですが、最近日曜の朝（徹夜明けで）起きていることが多いので奇跡的に毎週見ることができています。オレ的にはその前にやっている「ロボコン」のロビーナちゃんが気になってしょうがないのだが、（ち）さんとかは「ドレミ」に相当ヤラれてるみたいね。見ていて面白いことは面白いけど、そんな騒ぐほどのものでもないかなぁ、というのが正直な感想。キャラクター的にピンとこないのが原因か、小学生キャラにメロメロできるほど若くはないし（笑）。「クレヨン」のときのようにそう長くは続かないと思うけど、自分が見ていられるのはあと1回か2回が限界かなぁ。ってな感じ。それにしても問題はロボコンだ。オリジナル版を放送してた頃は、子供心になんてカッコ悪くて使えねぇロボットなんだろうとずーっと思ってたんだけど、その頃の感情を思い出してか、今見てもイライラするんですけど。ロビーナちゃんがかわいいことだけが唯一の救い。ロビーナちゃんのためだけに見る、みたいな。ところ

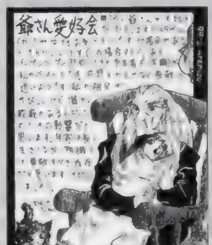
ギャルとゲームとなみだとちくび

最近はなぜかイカ番長。1袋400円のイカゲソに毎日のようにかじりついてる。当面の目標は近くのコンビニで売ってる全長約50cmのスルメ1,000円に挑むこと。応援よろしく。(中)

エロゲーやりたい！　という先日の心の叫びに従い、秋葉原で1本ゲット。タイトルは「MAID IN HEAVEN」。名前のとおりのメイドもの。というより、メイド好きの主人公のもとにメイド学校を卒業した幼なじみがおしかけるという、バカ物語にホレたんですが。でもちょっとハズレ。内容はまるで「あゆみちゃん物語」。エロゲー好きならこれでスグわかろう。ま、ひたすらHしてCG集めろAVGというのを想像してよ。CG集めがタルくなってやめちゃった。テキストのはじけっぷりはイイんだが、ダラダラ遊ぶなら「ウィニングポスト4」でもええやん、というわけで。でも、これを買うまでは俺的にけっこうなドラマだったのよ。徹夜明けで編集部からアキバへ向い、開店直後のショップへ。ここで例のソフトを見つける。絵も悪くないし、SM系のPILモノだもんな。でもコレ中古だし、他の店を見てからにしよっ！　思えばこれが失敗。他の店を廻ったら、あの中古は初回限定版というのに気づく。しまった！　と最初の店にダッシュしたが、もう売れた後でしたとさ。その後数時間各地をさまよったあげく、涙ながらに通常版を買ったのだ。開店直後の中古ショップには掘り出し物がある。基本を怠ったがために出物を逃すとは……キーッ、くやしーっ！



▲大分県　英桃さん：付けたままだと肩がこるっていうのは聞いたことがありますが……。本当の所は？



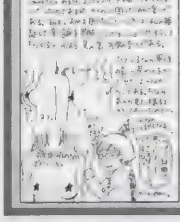
▲三重県　朱見珠さん：付属品ですか。なかなかステキな趣味です。格好良くて渋い老人はいいですよね。



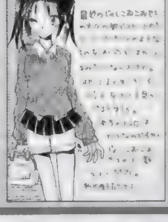
◀兵庫県　SATOMIさん：実際にはそういうモノですよね。違いますから。



◀岡山県　樹宮匡平さん：あの微妙なところは……ズキズキします。笑。



◀京都府　ゆず21号さん：人によって違うみたいですよ。左右の大きさ。



◀北海道　マヨネーズ・ガールさん：それは悲しいです。でも長いスカートで良いのでは？



◀茨城県　輝久玲武さん：楽しそうです。対戦もありますし。わくっわく。



◀千葉県　彩軌彼方さん：今回もイロイロとシステムがいい感じそうです。



◀岡山県　片北のんさん：一気に進めたいですからね　どうしても



◀宮城県　山形紅子さん：ハデですよね。何となく。ムチャというか。クロード、Gパンなのに。



◀[illegible]県　渋木直美さん：噂システムですからね。どうなっちゃうんでしょう？



◀和歌山県　日向アキラさん：自分のペースで楽しむのがベストでしょう。



◀[illegible]県　渋木直美さん：そうですねぇ。そうかもしれませんねぇ。本質が違いますし。



◀山形県　日野晴火さん：ラグナさんの個性は強烈でいいです。スコールよりも……。



◀神奈川県　いっちーさん：期待しましょう。まあその前に「ソウルハッカーズ」ですか？



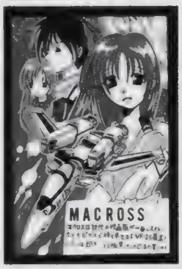
◀富山県　すだこさん：データを消すのって勇気いりますよね。すごく。



◀東京都　杣人さん：燃え燃えな人は盛り上がりっぱなしです。戦闘しゃべりますよね。また。



◀山梨県　ゆきこさん：赤いのが好きなんでしょう。血の色だけど（笑）。

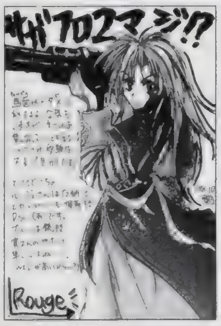


◀東京都　K　長瀬さん：まとまってますよね。ちゃんと。ドキドキしますし。

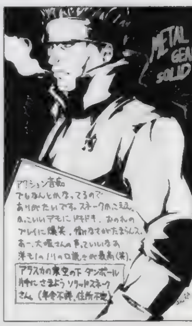




▲愛知県　ポリエステルさん：坊ちゃんかなり大人になってそうですけどね。グレミオは……あのままでしょうけど



◀大阪府　したのながしさん：あのグラフィックにメロメロな人も多いことでしょう。



◀大阪府　昭直利さん：全編映画ノリですからね。素人さんでも熱くプレイできます。



▶岩手県　斎参さん：健在！なハズです。そのためにも、もっとハガキパワーを！

▲栃木県　沖瀬かいりさん：セルフィのラグナ様日記は楽しいです。



◀新潟県　AYAさん：いいですよね。そのフワフワした感じ。寝たり読んだり。



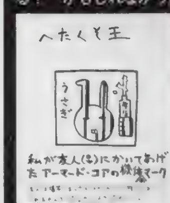
▶山形県　いふじこうさん：そうですね。ゲームは液晶じゃない方がいいでしょう。

まんが　風上旬（こんなだったらイヤっていうか、やだ、

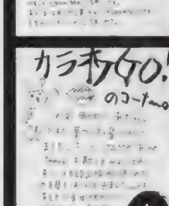


各種コーナー絶賛大募集中なのです！

「へたくそ王」：ハガキ大募集中。自分のイラストの下手さを自慢するコーナーです。何を描いたかの解説付きで送って下さい。まったくわからないのは×（笑）。人気爆発。
「プリクラQ」：プリクラを拡大コピーでハガキに貼って送ってくるとちゃんと見えることが判明！
「カラオケGO」：まだかなりちゃんと募集中（笑）。
「ゲームライター講座」：ライターになりたい人へのプチ講座。続けて読めばキミも立派なDPSライターになれる！　かもしれなかったり。



◀茨城県　[illegible]さん：[illegible]ようねぇ（笑）。これは、



◀京都府　ゆず21号さん：[illegible]しょうか？　育児してます。

新コーナー大募集！「職業のひ・み・つ」

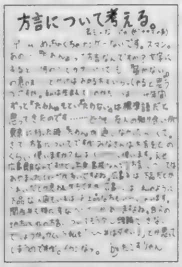
新コーナー！　あなたのお仕事の秘密を描いて送ってください！　学生も仕事のひとつ。これは一般には知られていない！っていうネタなら何でもOKです。地域限定、風俗、公務員など何でも可。ボクに教えて！　何かを。

賞品説明でーす。各賞品が何ポイント獲得でもらえるか等はまだ未定。とりあえず、ランキングは毎回、次々と加算されています。今回も上位の人には以下の賞品以外にもイロイロ差し上げますので、みなさん奴隷の王を目指してみて下さい。●ポイント累積によるプレゼント対象基本賞品●（1：奴隷手帳：岩瀬さとみ描き下ろしマンガ付き豪華手帳。（2：奴隷テレカ：ポリタン＆お姉さんが愛らしい。（3：奴隷シール：奴隷オリジナルシール。ナンバー付きで全部集めるとダブルチャンス！　その他にもテレカや豪華なアイテムがもらえると思われます！　みなさんガンバってみたり、みなかったりすると、楽しかったり楽しくなかったりするかもよ（どっちじゃぁ）！

運が悪い。この編集部に関わってからの私はいろんな人にそう呼ばれてきました。読者様からも「似てます。私も運悪いんです」なんておハガキをいただくしまつ。自分ではそんなコトないやい！　なぁ〜んて思っていましたが。やっぱり私、運ないです。昨日事故りました。それもかなり激しく。久しぶりにキレました。事故直後は「ああ、オレはこいつを殺して刑務所に行くんだな……」なんて思ったほどです。仕事でいろんな人に迷惑かけるわ、愛車はパーになるわで、やってらんないです。青信号を直進していたら前方から車が右折して来てドーンですよ。こちらに過失はないのに……。不幸中の幸いともうしますか、怪我がなかったのが唯一の救いかな。神さま、来号までにどーか良いことが1つありますように。　（ハ）



まんが　田中まさし（これならかなりやりたい、ゲージUPっていうか……）・イラスト　NDO

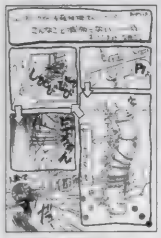


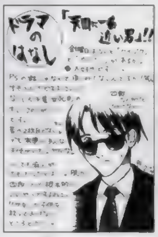
◀広島県　たこすりゃんさん：方言いいですよね。かなりドキドキします。特に女の子はバッチリでしょう。しません？

ランキング発表

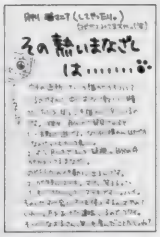
●20：いふじこう、樹宮匡平、渋木直美、東本夕夜、布施唯華、●15：彩秘キョーコ、岩跡B太、ORION、桐生新、ココバット、小島要、週末の怪人、すだこ、ちったん、ねこ香織、のぶすけ、ゆず21号、●10：明石知子、暁斗也、綾千、いちがやまみ、いわきゆーし、卯月渉、卯月レイヤ、架上零、楓来らみー、カカオマス夫、亀道楽、唐川遊人、吉良、きりま水樹、K超、小見幸子、祥人、さんとこ、朱見珠、水鶏、スティーブン、千柑子、相馬ななみ、田川誠司、橘哲哉、ちょこぐま、塚のりこ、十々夜、乃亜、パー子、はせがわ皐仁、華玲子、Bワンダ、英桃、雛瀬ユキ、藤崎あすか、まじん、水上陽平、宮崎あさみ、宮夢るな、無為、MEGA−DOG、メタルうさぎ、山形紅子、ゆきこ、RATA、ららら、●5：亜葵、葵龍ひなき、青沢弘影、蒼夢、秋山たつみ、浅薙柚椰、吾妻椿、あの字、雨宮五月、AYA、彩乃奈智、有馬なえ、庵屋、一条いつる、いっちー、稲葉那智、井ノ原未緒、宇海遊、うさみみちゃん、A、王河、大澤紅愛、オオタニ、沖瀬かいり、おば、薫らお、神楽しずく、風間アラシ、CUSTOM、片北のん、我楽多、河合久有、川原美緒、歓麟詩人、季、菊地弥、機巧、如月刹那、木那はゆう、草尾あさひ、ぐなぐな、くまねこ、くめた夏緒、クラゲ2号、黒ブチ、K.長瀬、ゲーママ、恒星、高陽院次郎、ごちうり、琴平日生、近衛かなた、湖山たみ、彩軌彼方、桜井風化、佐伯敦、さくや、M、笹倉たかせ、皐月、that's、さと子、SATOMI、里有、鯖田ユキ、沙羅双樹、更人黙夜、澤田良満、シゲ、しだのなにがし、篠原唯、霜月時雨、霜弥こゆり、翔陣、昭直利、人獣クロコ、鈴音りん、裾野吉丸、スっちょん、砂月壱菜、須巳のこり、瀬田戒里、刹月桃、瀬都葵とな、杣人、惣水風、そたい、対地、たかのすい、高橋智子、鷹宮誠、たこすりゃん、橘周、田中将司、ちまたの初心者、ちゃっかり、月之丞、月の柩、津田赤郎、ティナLOVE、輝久玲武、天城らみあ、どうたぬき、東山不敗、とざ杜須、トモ、とりお、とるとる、東風みなと、長尾叶矢、仲十泉、渚のくろうさぎ、にしかわますみ、鶏肉、人参古本、ぬらりひょん、ネコ道、猫耳の奴隷、NoMi、鋼つかさ、蓮雅京、ばらスィー、ハリガネ、ばり作、ぱんちょお、緋海ユキ、樋口真、日野晴火、日向アキラ、日向ラジヲ、彪虎、ふくろう太吉、ブランキー、ふれあ、へび、ベルヒロ、pokoe、保科葵、星野夕、ほにへに、ポリエステル、魔沙瑠、真白るい、末都末藤也、真宮まゆ、マヨネーズ・ガール、水月ユーリ、水都花鈴、碧雪、南さつき、みなみ流水、みやざわかすみ、みんと、めたる、望月きりか、もも、矢江サクラ、柳けふ、山師、ゆうきるり、楽柚、蘭ばなな、蘭丸、椋伽、るくあ、るみね流水

★ポイントがリセットのため、ランキングに差がありません！


▲埼玉県　我楽多さん：ものすごく不幸というか運がいいというか。

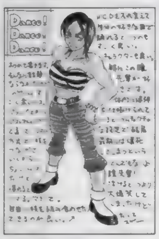


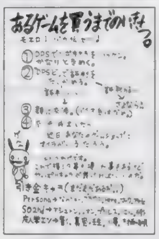
▲新潟県　彩秘キョーコさん：いいですよね。陣内さん。お話は「ケイゾク」より上？



▲大分県　英桃さん：きっとビビッてるんですね。よくあります。ビビリ。


▲埼玉県　小島要さん：お母さんイカしてます。かっこいいかもデス。


▲埼玉県　ココバットさん：自分の好きな曲っていうのはいいですよね。



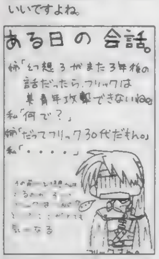
▲新潟県　渋木直美さん：ソレが慎重派の間違った買い物しない法です。



▲奈良県　ゲーママさん：こうして、生粋のゲーマーが生まれていくのですね。

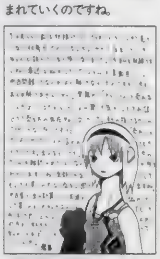


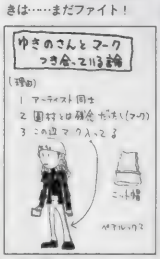
▲埼玉県　宮夢るなさん：ファイトです。この号が出るときは……まだファイト！



▲埼玉県　みやざわかすみさん：そうですねぇ時は過ぎていきますね。


▲宮城県　蘭丸さん：熱いコーラはステキです。結構目撃されています。


▲茨城県　岩跡B太さん：読み始めると時間がかかりますよね。ボリューム満点。



▲富山県　いわきゆーしさん：笑。なかなか深い読みです。当たってるんでしょうか？

読者参加 小説

小説の続きをどんどんリレーしていきます。お話の続きを作って下さい（ハガキ1枚に書ける程度の文章で）。採用された作品には10ポイント差し上げてます。今回のしめ切りは3月15日消印有効。イメージイラストも募集中！

●前回までのあらすじ：キュブリクの森の民ローディンと大陸前文明の情報管理システム＝キュー。この2人（キューは外見は人間。よくできた機械？　らしい）とボクことラムダスのパーティはファーストクエストからギルドの罠にハマリ、反ギルド勢力のカジャラーン帝国騎士団と戦うことになる。何とか帝国騎士団を退け、さらなるレベルアップを求めて新たな旅に出た矢先に、謎の襲撃者が迫る！

「女？」
ーええ。声帯からシミュレートした体型は完全に女性形ですー
「うん。多分女の子だと思う。なんかいい匂いしたから」

暗い森をかき分けて、ローディンが近づいてきた。既に召喚獣ルーンは還したらしい。
「声聞いたけど……低くてわかんなかったなぁ」

彼女の残したセリフ「伝説の再来……」これは多分、伝説の降魔の剣、レガスロゼア＝キューのコトだと思うんだけど。
「とりあえず、どうしようか？」

そういえば野宿しようとしていたところだった。
「ごはんね」
「そうですね」

いつの間にかキューが剣化を解いて荷物をゴソゴソしている。
「ごはんだね」

食事や身の回りの世話は基本的にキューがしてしまう。ボクもローディンもソレなりに自炊能力はあるし、やる気もあるのだけど、彼の能力に、圧倒されて、最近はすっかりお任せになってしまっている。というのもキューのお手伝いさん能力がすさまじすぎなのだ。ほとんどナニも持っていなくても、山に入って食べられる食物を見つけ、てきぱきと調理するそのスピードと美味しさときたらもう……。一流の料理人も真っ青って感じ。多分、世界で一番豪勢な3人パーティはボクラかもしれないってくらい。その時！

ガサ

……小さいが確実な気配！ということで大人しく食事を待っていたボクラは一瞬にして戦闘態勢に突入した。

新潟県　真帰瀬方欄さん：

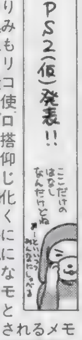

◀茨城県　小見幸子さん：新しい戦いが始まりました。今後は一体どうなるんでしょう？

ハードの神様の犬Σ

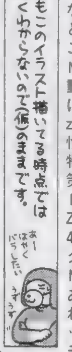
すっかり忘れていたんですが、SFCで『ファイアーエムブレム』の新作（ロッピーで書き換えるやつ）が気になります。でも近所のローソンが潰れちゃって書き換えできないのよね。どおりでロッピーが設置されていなかったワケだ（潰れる前）。仕方がないから都内でローソンを探すか……というか、店頭販売してくれ〜！　ちと高価でも買うから、ネ？（犬）

久しぶりに、この原稿を編集部で書いています。みんなクタクタで楽しいぞぉ〜。わ〜い（半壊状態）！　と、そんな床部の中でも、（ハ）さんは怒り度マキシマムなご様子。詳細は触れませが、愛車がヘコまされたらしい……。そりゃキレますわな。しかし身体が無事で何よりです。命あっての物種っていいますしね。ところで、（だ）さんってばケーブルインターネットサービスで24時間繋げっ放しらしい！　しかも、速いのなんのってもう羨ましい限りです。ウチの地域なんか、ケーブルTVすら引けないんですから、NTTの思うつぼ。3分10円とテレホーダイの奴隷状態……。高いよ通話料金！　あぁ〜、ムカついたらヒゲ部になってしまったのでチョット剃ってきますわ。……（10分後）。はい、スッキリ！　これでPS2（仮称）ネタを気持ちよく語れそう。じつは手元に資料がないんですが、まぁ何とかなるか……。

★結局、謎が多いんですよね……次期種ってば！★



ここでは、次世代PS特報で書けないようなネタを中心に攻めてみようかな〜と。まず、学会で発表されたプロセッサは、研究成果であり製品にそのまま搭載されるものではないことが明らかに！　そりゃそうですよね。15Wも発熱するチップを組み込み用途に使うなんてかなり無茶だし、1000万個以上ものトランジスタを集積して15mm四方のダイ（シリコンウエハで作るチップの核）になっては、製造コストが非常に悪い。しかも0.18μmのプロセスを使ってこのサイズということは、もう一世代先のプロセスを使ってシュリンクしないとゲーム機に安く搭載するなんて夢のまた夢。ソニーのお偉いさんも仰っていました。「15mm四方のサイズに納めて、はじめて製品化できる」と。さらに、プロセスの微細化によって「現在の動作周波数（250MHz）よりも高くなる可能性がある」ともコメントし、これは十分にありえると私も思うわけです。もちろん、微細化によるロジックの高速化が図られるのは当然のことなんですが、今回発表されたプロセッサはメインメモリにDirectRumbusDRAM（以下RDRAM）という、来年以降パソコンの主記憶に採用されるメモリを前提に設計され、400MHzの両エッジに同期しながら16ビットのバス幅で1.6Gバイト／秒というとてつもないバスバンドを実現したメモリです。ここで賢い人は「ピン！」とくるでしょう。RDRAMを規格どおり400MHzで使うなら、プロセッサの動作が250MHzではマズイわけですな。このままでは、ベース125MHzでCPUコアを×2（250MHz）、RDRAMを×3（375MHz）で動作させる可能性が高く、RDRAM本来のパフォーマンスを少々犠牲にしなければならない。ここで考えられる回避策としては、2つのベクトルユニット（VPU0、VPU1）とMPEG2デコーダ（IPU）を133MHz、CPUコアを266MHz、RDRAMチャネルを400MHzで動作させる（これが理想！）。もしくは、ベクトルユニットを150MHz、CPUコアとRDRAMを300MHzで動作させ、バスバンドを1チャネルあたり1.2Gバイト／秒に抑えるという手も考えられなくない（これは勘弁）。まぁどちらにせよ、128ビット幅で命令処理の並列化を狙ったプロセッサとメモリの相性は重要だという難しいお話しでした。



●今はこれだと思うのです●◆

AOUショー、行って来ました。全体的な印象としてはこれだ！　という目立ったタイトルがなく小ぶりでした。プレイして1番楽しかったのは、セガのレースゲーム『クレイジータクシー』です。路上にいるお客を乗せて、目的地まで運ぶという内容なんですが、とにかく爽快！　ちょっと『ダイハードトリロジー』のノリに似ていて、とにかく気持ちが良いんです。注目度では、カプコンの『ストIII』の最新作ですね。新キャラが5人加わりノリも前作よりハデで『ストZERO』に近い演出になってます。新キャラの中では春麗と、どっから見ても昔の特撮番組『ロボット刑事』にしか見えないQがイイ感じです。でもオイラは、空手少女のまことを使う予定です。コナミは相変わらずダンス＆音ゲー一色でしたが、人気はかなりありました。ギターはちょっと恥ずかしいけど、なんか惹かれます。期待のナムコですが大手の中ではパッとしませんでした。『バストアムーブ』は新鮮な感じがしないし、バイクのレースゲームもイマイチでした。あっそうそう、ジャレコが『スーチーパイIII』を発表しました。これがオイラにとって1番嬉しかったタイトルかな。NAOMI基板なので、早くドリキャスに移植して欲しいです。でも、脱衣麻雀はダメなのかな？（さ）

よりも、どうしてそういう、いかにも怪しい情報を信じ込んでしまうのか、そっちの方が不思議なくらいです。まぁ勝手に信じて探し回るのはいいけど、あんま他人を巻き込むようなことはしない方がいいと思うのですが……。でもこういう人って頑なに信じちゃってて、デマだよっていっても信じない人多いんだよね。そんなワケで何言ったって噂はなくならないので、取りあえずそーいう噂そのものを楽しむことにしますか。……って全然足りないじゃん。じゃ少しデマが広まる経緯について個人的な解釈。まず、ゲーム中に、「○○したらどうなるんだろう？」という疑問が湧く（例：カードを全部集めたらどうなるんだろう？）。もしかしたら○○が仲間になるかも知れない……という願望が生まれる。↓でも確認が面倒くさい。取りあえずネットで「○○すると○○なるという噂があるんですが（オレの中で）」と書き込む。カッコ内は心のつぶやきにつき、文章にならない。誰かが信じる。↓でも確認が面倒なので（以下くり返し）……。こんな感じ？　（ほ）

わかんないよ。マジで。しかも目がシパシポしてきた。（魔）

・ちゅーかちゃんとリード書いて下さい。（魔）

デジカメ奮戦記。とりあえずホームページなどで公開されているような綺麗な写真を取るには、ちゃんとしたライトが必要のようだ。と、いうことを勉強した。おもちゃや人形を綺麗に撮影するのって難しいのね。モノがモノだけに、外で撮影するってワケにはいかないから。あと、デジカメ触ったの初めてだから知らなかったけど、電池って本当にあっという間になくなるんですね。ものの1時間も持たずに電池切れを起こすんでやんの。アダプター買っておいて正解だった。コレ外で撮影するときってどーするんでしょう。予備の電池を大量に持っていかないとならないのかなぁ。まぁ何かイベントがあるときくらいしか使わないだろうけど。コミケとかワンフェスとか（笑）。　（ほ）

「本気で好きだった女の子に告白しました。卒業式の日に。で、振られました。思いっきり。と、まあソコまではよくあることなんですが、彼女に告白した街の繁華街でくやし紛れにゲームしていたところ、突然時代遅れの不良登場。失うモノはナニもなかったオレとしては男らしくケンカに身を投じ、激しく玉砕。まあ、4対1だから最初から勝ち目はなかったんですが。で……やられたまんま、ぼーっと空見ながら寝ころんでたら、濡れたハンカチが頬に……って女の子が立ってて……「大丈夫ですか？」。なんか、ケンカでムダでも立ち向かっていく姿にちょっとカンドーしたそうです。始まっちゃいました。マジで。人生捨てる神あれば拾う神有りですよね。とりあえず、この幸せを大切にしてます」神奈川県　名取裕さん：

さて、前回に引き続きこの原稿は、会社でかなり押し迫ったマジヤバイ状態で書いています。こういう場合、もう頭の中がパニくってて何書いていいかサッパリ分かりません。うーんとう～んと、どうしましょうかね。そうだ、「FFⅧ」が発売されました（唐突すぎます）。前作の「FFⅦ」のときは、エアリスが○○だのセフィロスが○○になるだの、いろんなデマがインターネットを駆け回りましたが、今回の「Ⅷ」でも駆け回ってますねぇ。こういう噂が出回ってて、これは嘘でこれは本当で……なんてことはまぁ、ここでは置いておきましょう。もうちょっと時間があればちゃんと調べてなぜこういうデマが広まったのか検証してみるとか、ちょっとは読んで楽しめることが書けそうなのですが、何分時間がありません。取りあえずそれは、次回の宿題ということにしておきましょう。とにかく、○○が仲間になる、○○のキャラが登場するなどといった噂は、それがどう考えても怪しすぎる情報だとしても、本気で信じている人もいるんだよね。デマが広がる経緯

Nights of Knights

参加冒険者大募集中！



超お手軽な読者参加ＲＰＧが普通のハガキでプレイ可能！　ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾億の夜」は「ナイナイ」と呼んで下さい。最も活躍した人＝ＭＶＰには、15ポイントをプレゼント！　ハガキ冒険初心者の方々いつでも参加可能！　自由度超高いから、ＭＶＰ狙いは大変ですが……やってみません？　（魔）

手軽に参加したい人は

HP
つよさ
かしこさ
すばやさ
こううん
全数値を足して25になるようにする

キャラクター名
カタカナ6文字まで

職業：①、②、またはA～S
条件：クエストごとの選択がある場合

あいた所には特徴やイラストを！
住所、氏名、電話番号は宛名面に

ＨＰ、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの５つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならＯＫ。26より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①：戦士系、②：魔術師系の２つから選択（もっとこだわりたい人は下を読んで職業を選択して下さい）。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵を書いて、送って下さい。自分の住所、氏名はハガキの宛名側に書いてくれないと掲載できません。ハガキを送ってもこれまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！　あ、でも採用されるには何か設定とかを書いてくれないとダメかな？　ＭＶＰは無条件だけど、他は熱く力の入ってるヤツを選んでしまいがちです。

今回募集のクエスト73はブーディュの最終兵器攻略です。大陸南西部に位置する古代都市に伝わる伝説の兵器。ソレが最近起動し、暴走し始めたという情報をキャッチしたギルドは、古代兵器の持つロストテクノロジーの獲得と、近隣の村や街の救済を兼ねてクエストを設定しました。この最終兵器は本来、対攻城用の強襲兵器として開発された巨人で、その攻撃力、防御力はすさまじいモノがあります。事前調査で最終兵器はグリドモンス一家と呼ばれる山賊が操作しているらしいというところまでは判明。兵器の情報を入手しつつ、最終的には捕獲、または破壊してください。選択は次の３つ。①夜襲をかける。グリドモンス一家アジトから侵入②最終兵器が次に狙うとされている、グライアの街で待機。③最終兵器が埋まっていたブーディュの古代都市遺跡群の調査から開始する。能力値やクエストNOとは別に数字を記入して下さい。未記入の場合はランダムで決定されてしまいます。要注意です。

しめ切りは、次号本誌（103号）発売日の３月26日（消印有効）。あて先は「ＤＰＳど73」。さてしめ切りの関係上、次の号、そしてその次の号では発表が間に合わなくなっています。なので、今回の募集は次の次の次発売の106号で発表となります。

★★★ナイナイ発表予定スケジュール★★★
第103号　３月26日発売号：第98号発表
第104号　４月９日発売号：第100号発表
第106号　４月23日発売号：第101号発表

今回のあて先は「ＤＰＳど73」

もっとこだわりたい人は

オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい（職業は能力値の後に、①、②、またはA～Sの英数字を書けばOK）。なんかどこかで見たことあるぞって人はキミとボクだけの内緒。

A：ソード使い：ＲＰＧの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き割る。ＨＰとつよさの数値は高くないと本来の能力を発揮できない。防御力もそれなりに高いのが特徴。

B：カタナ使い：戦士とは少し違う刀を使う戦士。力よりも素早さが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。つよさだけでなく、すばやさも攻撃力に関係。かしこさも必要。

C：拳法士：拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンＨＰを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可。ある程度ＨＰがあった方が良。

D：糸使い：糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。つよさよりもかしこさ、すばやさが大事。かといってＨＰが少ないのも……。水の操術士の低レベル呪文を唱えられる。数値配分をミスると中途半端にしかならない。

E：爆火師：火薬を使う科学者……つよさよりも、かしこさが大事なのでほとんど術士と変わらない。ただ、一発はないモノの攻撃ミスは少ない。長期戦に向けてＨＰはちょっと多めに。

F：火の操術士　G：水の操術士　H：風の操術士　：操術士全般：ポイントはかしこさ。属性毎の魔法使い。クエスト内容から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火系の敵に火系で挑んでも勝ちめなし。

I：火の符術士　J：水の符術士　K：風の符術士　：符術士全般：操術士よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。

L：僧侶：かしこさが重要。＋つよさ、こううんも必要。邪悪なるモノを滅することが可能。多少なら肉弾戦も。だが……はっきり言って戦闘クエストには向いていない。

M：言霊使い：かしこさ、こううんの数値が必要。術が成功すればかなりの効果を期待できるが、ミスも多い。

N：聖戦士：聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。つよさ、かしこさ両方が必要。

O：侍：信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。つよさ、かしこさが必要。

P：忍者：打たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。

Q：魔獣使い：契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。

R：人形使い：自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要。

S：重力使い：ＥＳＰ使い。ＨＰ、かしこさが重要。

戦士系、魔術師系の２つから職業を選ぶのに比べて、A～Sの専門職業を選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙です。アドバイスが少ないのも上級職だから。イロイロ数値を入れて応募してみて下さい。ＭＶＰを取るのは大変です。

次のページは97号募集分の発表



▲東京都　卯月渉さん：今後も役立てて下さい。もっともっと役に立つ雑誌にしていきますので。約束です。



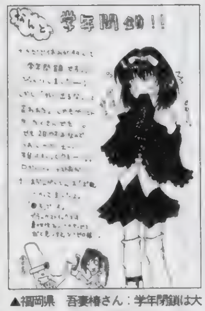
▲京都府　矢江サクラさん：エロですね。というかパンツモロ見えですし。さすが現役女子高生。



まんが　神奈川県　暁斗也（というか一瞬でも漬け物の匂いするのはイヤー）・イラスト／C次郎



▲東京都　一条いつるさん：ポケステあったら楽しそうですよ。悪魔妖体育成。いつも一緒で育てて。



▲福岡県　吾妻椿さん：学年閉鎖は大変ですねぇ。ゲームできますねぇ。ワクワクしちゃうでしょうね


◀埼玉県　卯月レイヤさん：コレからも続きますヨォ！　ガンバリマスヨォ！　なので～す。



▲千葉県　桐生新さん：そうですね。出番少なすぎ。せっかくいいキャラなのに。もっとイベントを！

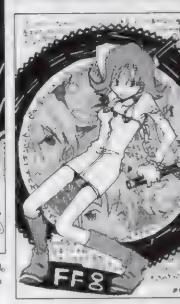


▲三重県　東本夕夜さん：戦闘してくれないですかね。一緒に。ミネッサだけでなく。

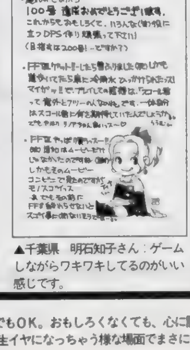

◀宮城県　鈴蕾りんさん：好きならいいですよね、というか、好きなことを好きといえないのは悲しいですし。


▲大阪府　ほにへにさん：うほ～コレは獣臭そうです。笑。ワキワキしてます。

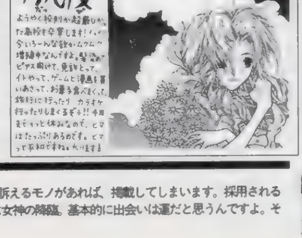

▲大阪府　pekoeさん：いいですよね。大人しいのに巨乳。ツボですか。そうやってみんないつのまにか……。



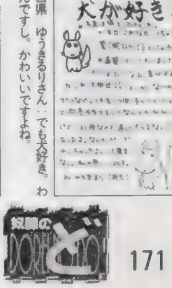
◀愛媛県　日向ラジヲさん：「FF」はコレでもいいのでしょう。きっと。面白ければ。



▲千葉県　明石知子さん：ゲームしながらワキワキしてるのがいい感じです。



▼愛知県　メタルうさぎさん：ものすごく厳しかったんでしょうか？　マンガもダメ？　厳しいです。ムダな校則って多すぎですよね。



▶山口県　ゆうまるりさん：でも犬好き。わんわんですし。かわいいですよね。



◀宮城県　草尾あさひさん：継続してがんばって下さい。熱い戦いですよね。受験ってヤツは。



◀神奈川県　ららさん：熱血漢がいいですかね？　やっぱり。考えなしですけど。そこがまた魅力？

●「奴隷の「ど」大賞」：今、貴方の読んでいるこのスペースに掲載されるイカス文章を大募集！　ゲームに関することでも日記でも、なんでもOK。おもしろくなくても、心に訴えるモノがあれば、掲載してしまいます。採用されるとなんと10ポイント！　文字量は230以上、280文字以内。熱いハガキを大募集中！　今回の採用は上の作品です。いいですね。ボロボロの人生イヤになっちゃう様な場面でまさに女神の降臨。基本的に出会いは運だと思うんですよ。その運をどうやって広げていくのかが決め手。やさしい彼女のそのハンカチを忘れないようにして、幸せのハッピーロードを歩いていって下さい。笑。

オレ的大流行！　TVで「カリオストロの城」をちらっと見たら、また全編LDで見たくなっちゃってもう、大変。ついでにインターネットでちょっと調べたらこの映画、1979年作でやんの。なんと20年前！　うは……もう目が点。昔だとは思ってたけどそんなにだったとは……そういえばなぁ中学の時読んでた雑誌「月刊OUT」でふくやまけいこさんが五右エ門がクラリスからナニももらってないってすねるアニパロまんが書いてたなぁ。次元がね、王冠はオレのだからなって。しかしずば抜けたシナリオ、演出は置いておいたとしても、20年前とは思えないデッサン力。絵柄の統一感。スゴスギだ。実はオレの中でこれ以上のアニメ映画は存在しない（実写なら「バロン」）。最高だ！　20～30回見てるのに飽きないぜ！　（魔）

が付いてるので写真を撮ってメールするのもカンタンだし。あ、このC-R買ったとき、「さすがムダ使い部、部長」と褒められました。……って褒められてるのか？　それは。バッテリーの充電が終わると「バッテリーの充電が完了しました」っていうのもいいね。まあ、なんだかサイバーなんですよ。とにかく。これで、3月発売のNTTドコモのiモード対応の携帯買えば完璧か？　って感じ。あ、そういえば使ってないDDIポケットのPHS、C-Rでモバイル用に機種交換しようかなぁ。どうせ使ってないんだし。……ってこんなコト書いててもワケわかんないね、大抵の人は。なので別の話題。う～んとね、気になっている「ワーネバ2」「モンスターファーム2」の2本は前述の通り時間がないため、プレイできてません。どっちも楽しそうなんだよなぁ……。でも、更に楽しそうなのが「ソウルハッカーズ」の幼体の育成。ポケステはこういうところで使わないとね。やっと貰えるように（並べばだけど）なってきたみたいだし。うんうんよしよし。ゲームは楽しいね。　（魔）

Nights of Knights

クエストナンバー70発表：97号募集分

今回募集のクエスト70はコーライアス非常地帯の調査でした。骸の聖地と呼ばれている暗黒神の祭壇跡に出現した巨大な穴。そこから、出現した妖魔が今回の敵です。基本的に人よりも強力な妖魔との戦いのため、戦闘は激しく、中途半端なキャラは確実にやられてしまうというハードなクエストとなってしまいました。とりあえず、近隣地域からの妖魔撃退には成功しましたが、穴の閉じ方やその原因には触れることが出来ませんでした。ギルドは第二回派遣を考えているようです。

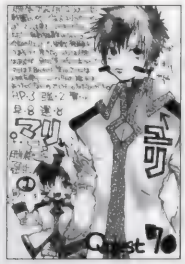
MVP



▶京都府　ORIONさん：考古学者でも普段はバリバリの戦士、強いわけですね。まあ今回の敵は手強かったため、選択③の敵の弱点を調べてから戦いを挑むのが効果的だったようです。最後……今年のインフルエンザは凄いですからね。冒険中にクラッときたら……かなり困りモノです。



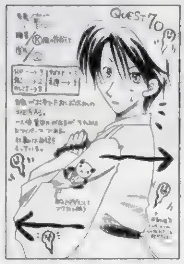
◀大阪府　砂月希菜さん：話さないことでどうにか自分を保っているのでしょう。



◀千葉県　楊哲哉さん：実戦でないと感じない恐怖ってありますからね。



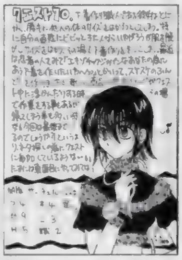
◀？県　霜月時雨さん：竜とはいえ身体に巻き付けるのはちょっと……。



◀千葉県　鷹川遊人さん：パンダのアップリケは可愛いのでステキです。



◀山形県　いふじこうさん：前世に振り回されるのも……って気がします。



◀福岡県　いちがやまみさん：マンガ「甘い生活」女版って感じですね。



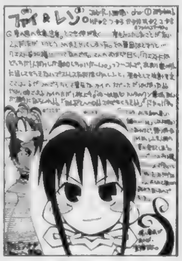
◀福井県　はせがわ皇仁さん：あんまりセンス良くないね（笑）って感じでしょうか？



◀愛知県　Bワンダさん：ペテン師はどの辺がペテンなんでしょう？



◀千葉県　大澤紅愛さん：依頼が来ると小学校から出動なワケですね。



◀東京都　水都花鈴さん：姉妹ゲンカも楽しそうです。それにしてもナゼ1人？



◀長崎県　舞瀬ユキさん：死神と言えばやはり巨大な鎌。重そうですよね。振り回すのは。



◀千葉県　桐生新さん：手をつないで仲良しって感じです。戦闘できるんでしょうか？



◀北海道　皐月さん：ハーレムができるほどの色男だったわけですね。



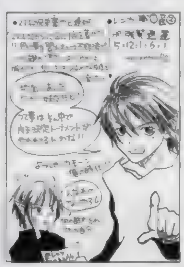
◀兵庫県　オオタニさん：ものスゴイ苦労の末に使える力は、重いですよね。



◀東京都　瀬都葵となさん：しっぽは強そうでいいですねぇ。うちわにもなるし。



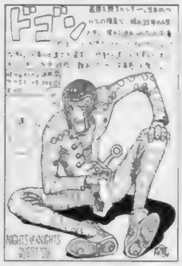
◀千葉県　明石知子さん：逆に取り込まれないといいんですが……。



◀大阪府　水上陽平さん：役割分担がしっかりしてていいですね。パーティ？



◀宮城県　楓来らみーさん：多くの人に慕われてるんでしょうか（笑）？



◀京都府　保科葵さん：クセはありそうですが良い人っポイです。



◀和歌山県　対地さん：たまらないって言うのがいいですね。妖精も惚れる笛の音。



◀岡山県　のぶすけさん：コンビニのお姉さんが一番無責任っぽくてステキです。



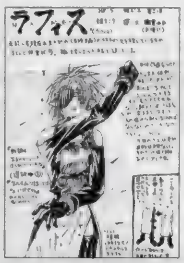
◀愛知県　水鶏さん：仲悪いんでしょうか……北海道投身自殺旅行案内、学生湯沼温泉殺人事件？



◀東京都　里有さん：力押しで押し切れる時はいいんですが。ね。



◀神奈川県　佐伯敦さん：怖いモノはありますよね。じゃないと面白くありません。



◀福井県　渚のくろうさぎさん：肉体改造で強くなるとその反動が怖そうです。



◀長崎県　黛らおさん：元々は格闘技かなにかしてたんでしょうかねぇ？



◀福岡県　琴平日生さん：チョコは……高価なんでしょうか？　お金たくさん？



（まんが [illegible] なんとなく判ります。なんとなく）



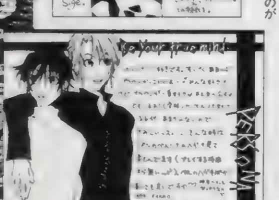
◀千葉県　桐生新さん：VI最終ボスの弱さに悲しくなった覚えがあります（笑）。



◀岩手県　瀬田戒里さん：お年玉は最終必殺技ですからね。よく考えて使いますよね。



◀京都府　シゲさん：仲間の個性がキチンとしてるのがいいんですよねぇ。



▲神奈川県　カカオマス夫さん：しかし……すでに時は「2」へって、大丈夫です。発売までまだ間がありますし。

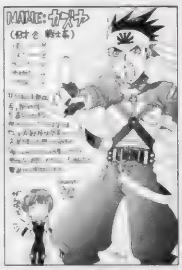
WOWOWに加入するのは、実はワシなのよ。って、100号の（犬）のコーナーを受けてなんですが。加入します。マジでマジで。「銀英伝」の第4期放送するんだモンなぁ。入っちゃうって。まぁ、天気予報しか見ないムダなCATVを解約するつもりですしね。しかし、武蔵野三鷹方面のCATV・パークシティの画質はひどいし、音声も歪みだらけとかなりの低レベル。隣接するタイタスがかなりいいだけに悔しさもひとしおです。何ていっても隣だからねぇ、タイタスの加入地域は……。ところで、WOWOWは4月からかなりアニメ番組を増やしてくるとのこと。画質のいいアナログBS放送の最後を楽しむのが吉でしょう。BSデジタルになれば、画質は落ちるしね。　（ち）

3月19日、東京ゲームショウで「アーマドコア・マスターオブアリーナ」のゲーム大会があるそうです。最初誰も乗り気じゃなかったんですが、優勝賞品がＶＡＩＯ－Ｃ１Ｒ（つい最近（魔）が買ったパソコン）と聞くやいなや、「我こそは！」と参加希望者が名乗りを上げました。今では編集部のあちこちで「マスターオブ～」が立ち上がっております（笑）。大会に参加できるのは、編集部代表として２名のみ。まずは編集部内予選が開かれるようです。そして、もちろん私も参加することにしました（笑）。しかし、ゲーム大会に出るのに編集部内で予選をしなくてはならないとは（笑）。そんなにみんなＶＡＩＯがほしいんですかね？　ちなみに私は、かなり欲しいです（笑）。さて、どうなることやら……。（う）

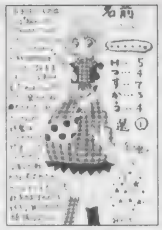
超不定期コラム・「オレと「ピカチュウげんきでちゅう」」・最終回「ピカチュウよ永遠に」：ということでいい加減ゲームの出来ない大忙し体制から脱却して、少しはエグゼクティブなプライベートタイムを満喫したい。ゲームでっていうわけで、今はとにかく会社で寝てまーす。床寝デース。（う）も、事故った（ハ）も、また終電逃した（犬）も一緒デース。わーい。いやわーいではなく。ゲーム雑誌編集のお仕事はいっつもそんな感じです。文化祭の前の日みたいなの。みんなでワイワイやって何か作ってるって感じ。その楽しさでソレまでがいくら辛くても全然平気っていうか、みたいな。とまあ、気だるく土曜日の夜がふけていきます。え～っと、最近はねぇ……新しく買ったバイオノートＣ１Ｒくんが可愛くてしかたありません。良いよ結構。液晶小さいけどチャンと見えるし。メインで使うのはちょっとツライところもあるけど、サブノートとしてはもうバッチリ。これで、家でもイロイロできるなぁ。ふむ。目玉＝デジカメ



◀鳥取県　ねこ香織さん：フライパンやバットが武器なのはかなりスプラッタ。



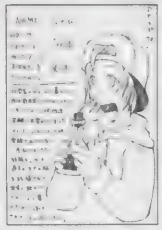
◀千葉県　ちったんさん：いいですねぇ。典型的な熱血主人公タイプ。×ストラップ。乳首加減がこれまたステキ。筋肉目立ちますよね。



▲千葉県　みんとさん：ＤＰＳも効きますか？



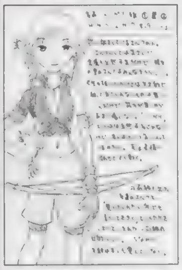
▲茨城県　CUSTOMさん：酒場で手品してるんですね？



▲徳島県　長尾叶矢さん：ソレは逃げたいですねぇ。



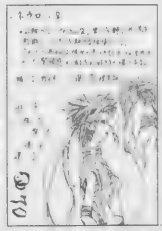
▲東京都　樋口真さん：穴埋めのプロ。ステキです。



◀大阪府　雨宮五月さん：エルフの耳ってピクピクしそうですよね。



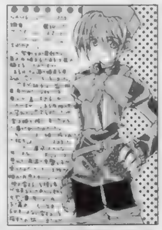
◀岡山県　樹宮匡平さん：隠れて他人のために何かする人はかっこいいです。冷酷に見えて……って人は更にそのギャップが　です。



▲高知県　季さん：息抜きでやられちゃったら……。



▲神奈川県　MEGA-DOGさん：狼の遠吠えはスゴイ。



▲茨城県　小見幸子さん：探し当てたとき、本当の旅が。



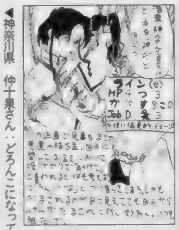
▲東京都　ゆきこさん：カラスは大きくて怖いですよね。



◀東京都　風間アラシさん：しかもおパンツがものスゴイ激しい形で（笑）。



◀神奈川県　仲十果さん：どろんこになって帰ってくる辺りがお姫様でしょう。帰らない理由というか何というかが、ないのですね。



▲栃木県　さくや．Ｍさん：最初から判ってるんです。



▲千葉県　たかのすいさん：モグラ一族の人なのです。



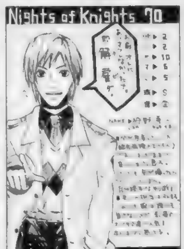
▲新潟県　渋木直美さん：ハガキの代わりに自分が参加！



▲埼玉県　蓮雅京さん：ハーフはイロイロあるみたいです。



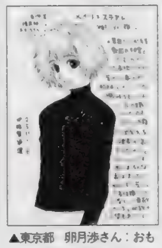
◀愛知県　藤崎あすかさん：踊り子は身体を見せるのも芸のウチなんでしょうか？



◀富山県　布施唯華さん：ワガママは嫌われますよね　特に偉い人は。下になった人の苦労がにじみでて来ちゃいますから。



▲静岡県　南さつきさん：ベタベタのギャグです。



▲東京都　朋月渉さん：おもしろそうなのですね。



▲東京都　祥人さん：子供は……壊れちゃうでしょうね。



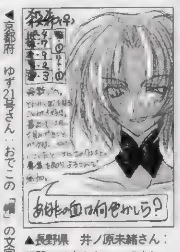
▲三重県　真白るいさん：頭に血がのぼるとアレですし。



◀岩手県　Ｋ超さん：カキに当たるとものすごくツライらしいです。



◀京都府　ゆず21号さん：おでこの「帽」の文字がもうステキ。職業でしょう。これからは職業なのです！　熱き職業魂。



▲長野県　井ノ原未緒さん：犯罪には走らないのですね。



▲新潟県　ふくろう太吉さん：素早さは大事ですよね。



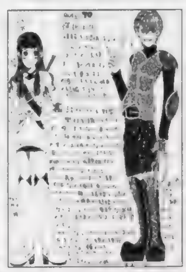
▲京都府　十々夜さん：創作するのが大変そうです。



▲滋賀県　惣水風さん：非力な点は回数でカバー。



◀茨城県　ｔｈａｔ'ｓさん：パクリで足を鍛えてたって……見つかってたんですか？



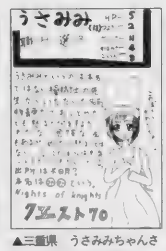
◀北海道　ネコ道さん：姉弟でラブ。近親婚はスゴク昔はよくあったそうですし（って昔すぎ）。今はねぇ……ちょっとアレですが。



▲神奈川県　鶏肉さん：家出で冒険。楽しそうですが。



▲埼玉県　宮夢るなさん：だらんってしてるのが。



▲三重県　うさみみちゃんさん：帽子。そのままです。



▲山口県　河合久有さん：怖くなるとか？　キレて

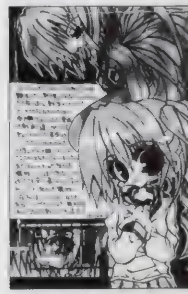
マッピーのマール王国⑥

まんが／宮須弥（イロイロあるんですよ）

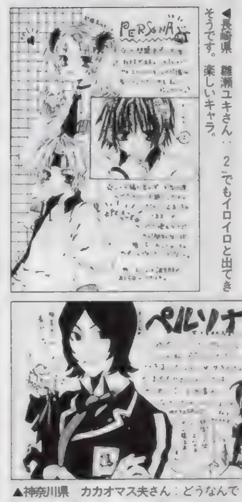




◀埼玉県　ベルヒロさん：欲しかったですねぇ。贅沢ですかねぇ？　乳搾りタイムアタックとか。



◀宮城県　楓来らみーさん：ワガママ多いですけどねニュータイプの人は。



◀長崎県　雛瀬ユキさん：２でもイロイロと出てきそうです。楽しいキャラ。

▲神奈川県　カカオマス夫さん：どうなんでしょうねぇ？　他のキャラは出ないんでしょうかねぇ？　どきどき。

●突撃ラッキー４：貴方の好きな４桁の数字をあて先の後に書いて下さい（どのコーナー向けのハガキでもＯＫ）。編集部で用意した数字とぴたり合ったハガキは無条件で掲載！　：さて、そんな突撃ラッキー４ですが、今回の当選は０枚！　数字は0379でした。編集部で勝手に設定した締め切りまでに届いたハガキの裏、見ましたが、該当するハガキはありませんでした。ラッキー４で掲載されたハガキは明かしません。なんか偉そうですし。ただハガキ送るよりもドキドキする程度と考えてね。封筒でまとめ送りする人は封筒に書いてもダメなのです。１枚づつ、住所と共に書いてください。

（犬）くんと、コッソリ遊んだDCの「パワーストーン」がおもしろかったです。格闘ゲームというよりは、アクションゲームに近い感じがしました。2人で時間を忘れるほど、けっこう燃えました。ここでふと、冷静になってみるとまともにDCのゲームを遊んだのはこのゲームが最初だったような気がします（ゲームショウで「バーチャ3」の途中版をちょっとプレイしましたが・笑）。画面はキレイだし、読み込みは早いし……改めてDCがSSとは全然違うということを知りました（かなり違い）私の中のDC欲しいゲージが5メモリほど上がりましたが、まだ「買う」までには達しません……きっと、飽きっぽい（犬）くんが「DCもう遊ばないから、あげるよ」と言うのを待っていましょう（笑）。（う）



ゲームソフト激論座談会

「ういっす（マネ）。ということで、質問です！　バグってなくならないんでしょうか？　なんか、製品を購入してるのに、プログラムの不良で先に進めなくなるのって悔しいんですけど」奈良県　神足真族さん：

魔：うぃっす（さらにマネ・笑）。次世代ＰＳ発表されましたが、今回の最初のお題はバグについて。

う：『ＦＦⅧ』でもひと騒動あったしね。

魔：まあ、ユーザーにしてみればなんでお金出して買ったモノに不良な部分が含まれてるんだ！　って感じかもしれないけど。

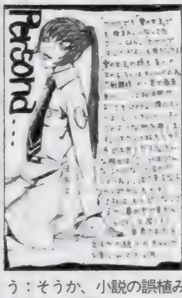
う：バグってさ、完全に無くすことできんの？

ち：人間が作っている限り、論理的、物理的に無理ですな。確率を低くすることは可能ですが。

魔：バグを無くしてから発売しようなんてコトになったら、ソフトの発売は最低でも１年くらい延びちゃいそうだ。

ち：そうですな。今だって努力はしてるわけですから。各メーカーは。沢山のデバッガーを雇って。

魔：ある意味、見切りをつけないといけないんだろうね。ゲームは一般家電製品なんかとは質が違うわけだから。ソフトだから、雑誌や小説と商品ジャンルは一緒。



◀三重県　東本夕夜さん：モデルですかねぇ？　結構謎ですよね。知りたいです。ときどき。ブラウンは：ブータローとかも似合うっていうか

う：そうか、小説の誤植みたいなもんか、バグは。

ち：そうですな。そんなもんですな。なくそうと努力しているにも関わらず、決して無くならない。

魔：まあ、だからといってバグが残っているのが良いワケじゃないんだけどね。

う：オレは変なバグがあるのは結構好きかな。止まっちゃうのはかんべんだけど。

ち：ウラワザでもバグを利用したものって結構ありますからな。

魔：まあその辺のバランスを考えた上で各メーカーさんにはガンバっていただきたいと思う次第であります。

う：なにそのシメ。

「ゲームマシンがTV前を占領してしまってゴチャゴチャです。確か前に床部ライターの人もゴチャゴチャだって書いてたと思うんですが。どうにかなりませんかね？　このダメさ加減」岡山県　ノービスさん：

魔：ゴチャゴチャ。

う：ゴチャゴチャ。

魔：スーパーゴチャゴチャ。

う：超スーパーゴチャゴチャ。

ち：うちは片付けてますからな。

魔：ちくしょー。とりあえず、今話題のＰＳ２では高級感あふれるステレオコンポに内蔵型を発売して欲しいモノだ。ワイヤレスパッドも高性能＆安くなってきてるコトだし。オレの様なバカな大人は買うなきっと。というか絶対。

ち：とりあえず、全ハード統合型マシンってのを、台湾とか韓国の危ない人たちが作ってくれないですかな。ダンボール箱に全ハード入れて、はいどうぞ的なやつ。

う：日本だとすぐ捕まっちゃうね。

魔：うん。でも韓国や台湾でも最近はすぐ捕まっちゃうらしいよ。何年か前よりも格段に規制厳しくなってきてるらしいから。しかし、この辺は市場戦略性も絡んでくるから大変だ。

う：なにそれ？

ち：統合ハードっていうのはユーザーにとっては一見素晴らしく見えるけど、実はあまり歓迎されるべきじゃないって話。

魔：競争が無くなっちゃうんだから。まず、ソフトの内容が停滞してくる。で、確実に売れるモノ＝冒険的な作品が少なくなる。徐々に価格が上がっても「しょうがない」としか思えなくなる。まあ、本当はそんなに単純じゃないんだけど、資本主義社会ではある程度同じ様な実力を持つライバルが互いに牽制し合っているのがベストなんだよね。

ち：ということで、ゲームハードがＴＶの前にゴチャゴチャしているのは健全なゲーム業界のためにも重要なことだというわけですな。あきらめましょう。

う：そっかなぁ……。ならココまで業界も大きくなったことだし、ライセンス制にして、ビデオデッキみたいにいろいろなメーカーがＰＳ本体を作ればいいと思うんだけど。



◀新潟県　裾野吉丸さん：変な曲とかも入ってると楽しいんですけどね。それにしても最近この手のゲーム多すぎな気もします。楽しいからいいですが。

魔：ソレは良いよね。次世代ＰＳの発表もあったことだし。メーカー選べるの。ＡＩＷＡとかデンオンとかカシオなんてムチャな機能付けそうだし。100連層ＣＤ－ＲＯＭ、あ、次世代だとＤＶＤ－ＲＯＭか。とか（笑）。

ち：でもソニーは絶対にやらないでしょうなぁ。儲かりますから。ハードの１社独占は。それにライセンス料も尋常じゃないだろうし。

魔：最初のウチは他社じゃ作れないだろうしね。次世代ＰＳなんて特に。技術の粋を集めたムチャなマシンだから。詳しいことは今号の発表記事を読んでもらうとして。

う：ｉＭＡＣじゃないけど、いろんな色の本体は欲しいな。

魔：その辺はメモリーカードの例もあるし、やってくるかも。

ち：価格差のある本体はいいですな。10万円のマシンと５万円のマシン。当然、性能も10万円の方が上。金持ちは勝つ方式。お金貯めますねぇ。それは。

魔：外側に発光ダイオードとかが並んでて光ったりするのもいいな。

う：じゃあ、私は60階建て、バストイレ別２ＬＤＫなＰＳ２。

魔：それならオレは上に東京タワーのくっ付いてるヤツ。

う：マネするな！　きっ！

魔：マネじゃない！　フー！

GMCD News

今回のオススメは、「トゥルーラブストーリー2 オリジナル・サウンドトラック」です。プラトニックな恋愛が体験できる同名ＰＳ用ソフトの、ちょっと切なげな楽曲が収録されています。さらに、登場キャラたちが自らの秘めた想いを語るナレーションも追加収録されており、ゲーム中では知り得ない、彼女たちの一面を垣間見ることができるかもしれません。

- 「ファイナルファンタジーVIII オリジナル・サウンドトラック」¥3,873（税込）デジキューブ
- 「トゥルーラブストーリー2 オリジナル・サウンドトラック」¥3,568（税込）ファーストスマイル・エンタテインメント ①
- 「かきくけ喜久子のさしすせSonata」¥2,548（税込）ファーストスマイル・エンタテインメント
- 「アンジェリーク Radioトーク！～炎と夢と、そして愛～」¥2,800（税込）コーエー
- 「悠久幻想曲アンサンブルドラマCD Vol.2」¥2,940（税込）サイトロン 3月17日発売
- 「スーパーヒーロー作戦 ボーカルコレクション」¥2,854（税込）ファーストスマイル・エンタテインメント ②
- 「Sonata オリジナルサウンドトラック」¥3,262（税込）ファーストスマイル・エンタテインメント



▶ゲーム同様、通常キャラと主要キャラ用の2枚組となっています。①



◀あの串田アキラ氏が歌う「宇宙刑事」シリーズを収録しています。②

お笑い4コマ道場



ＤＰＳどはゲーム専門誌最強の４コマ掲載誌です。ネタを思いついたらハガキで送って下さい。いいですよぉ！　（魔）

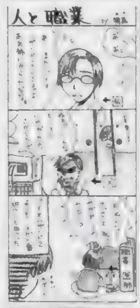
４コママンガ（いや、３コマでもＯＫなんですが）随時大募集中！　例のようにハガキ（１枚１作品）に天地14cm、左右６cmの大きさで描いてきてください。もしナイスな作品が送られてきたらＰＳの奴隷毎ページ隅に置かれた大先生方の作品に混じって、貴方の作品が輝きます。毎回、作品のクオリティはバッチリ上がっているので、スペース獲得はドンドン増える？　しかもその場合、イラスト採用の５ポイントに加え、ＤＰＳ規定の原稿料と同額の商品券もプレゼント！　スゴーイ！　こりゃもう、送らないとソンだね！　ソンというか得！　っていったい何？



◀兵庫県　無為さん：電話しますよね。っていうか何でオレこの人たちを誘っちゃったんだろうって。



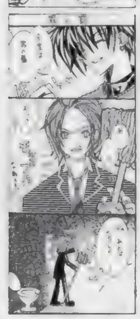
◀大阪府　真宮まゆさん：カスミは一途に思い続けているんですよ。グレミオは…敵ですねぇ。



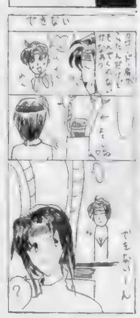
◀兵庫県　無為さん：こんなお父さんは怖すぎデス。職業が職業なだけに。トホホ。



◀愛媛県　青沢弘彰さん：かなりガッカリな■。というかさすが！　■忍者ー　もうこれしかな～い！



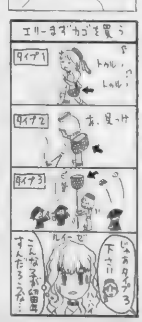
◀新潟県　葵龍ひなきさん：当番制なんでしょうかねぇ？　主人公は。というか、そんなに？　たまきちゃんは？



◀埼玉県　ティナLOVEさん：できませんね。出ちゃってますから。蛇が、って蛇じゃない。

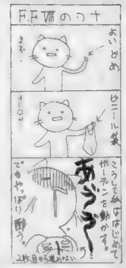


◀富山県　いわきゆーしさん：留年するでしょうねぇ。判ります判ります。あたしも長年売店やってるとって。



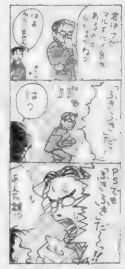
◀福島県　黒ブチさん：そりゃロから何かが出ていってしまうってなもんです。ホワッて。

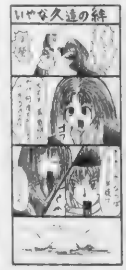




▲岩手県　おばさん：酔っぱらい。完全にアウトでしょう。

▲栃木県　ぐなぐなさん：酔う人は酔う。そして吐く！　ゲー。

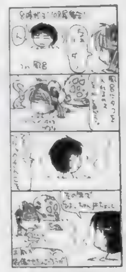




▲三重県　ハリガネさん：ふけないでしょう。絶対。ね？

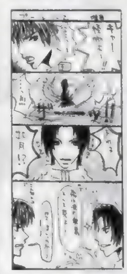
▲三重県　朱見珠さん：そこまで判ってるとその血も……。

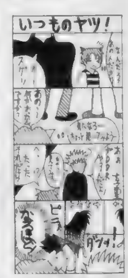




▲大阪府　さんとこさん：文句はナイです。ナイですが！

▲神奈川県　MEGA-DOGさん：クスクス笑うんですよね。

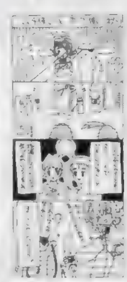




▲富山県　布施唯華さん：とくと見てる気もします。既に。

▲三重県　猫耳の奴隷さん：いいですねぇ。生きていられます。





▲神奈川県　暁斗也さん：かなりカワイイです。マスコットに。

▲埼玉県　小島要さん：眩しいですよね。恋人たちは。いつも。

やっぱファーストだろ！」という、俺みたいな人間とっては……こういっちゃなんだけど、ジャマなのですよ。……せっかく、ズバットやキカイダーが出る！　っていうんで買ったのに、ＧとかＷとか、出ずっぱりなんだもん。仕方のないことだとは思うんだけど……でも、やっぱり少々納得のいかない部分もあり。結構システムがイロイロ言われてるけど、それ以上に彼らの存在が、俺にとっては気になってしまうのです。……ズバット～、早く出てきてくれ～!!　「お兄さん、なかなか大した腕を持ってるようだが、日本じゃあ２番だ！」……く～、しびれる～!!　と言ってる間に11時30分。……「ＤＤＲ」はそろそろ絶望的だろうか。「クレイジータクシー」もやりたいなあ。そういえばこないだ「ＪＯＪＯ」をやったんですが、予想以上に腕が落ちててビックリ。「ＤＤＲ」以降、大型筐体モノばっかりやってるもんで、対戦ＡＣＴとかＳＴＧとかの腕もずいぶんなまってるようです。「グラディウスⅣ」も出たことだし、リハビリにかからねば……。（平）

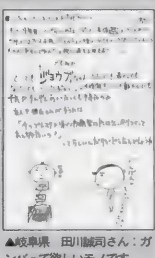
★ずっと前号流用注意：ペンネーム（＝ＰＮ）などの関係上、ハガキポイントのバグが発生しております。住所移動やＰＮ変更、本名の同姓同名、同県同ＰＮなどイロイロあるのですが、そのせいで「私のポイントが違う！」とか「なんか変だ」というマズイ状況に編集部は大忙しです。今後混乱しないためにも、①：ハガキのウラには必ず県名、TEL、ＰＮと本名を書く（封書で送る場合も同様）。②：住所変更（TEL含む）、PN変更の際にはそれ用のハガキを用意する（ハガキウラに書いてあるだけだと更新されないです）。最近特にハガキウラの住所の無いモノ多いです！　気を付けて下さい。

現在、超アセり中。というのも、今の時刻が夜の11時15分なのです。……いや、入稿に間に合わないとかそういう理由じゃなく（とか言うと（魔）さんに怒られそうだが）、もうすぐゲーセンが閉まっちゃうという、そういう理由でアセっている次第なのです。……だって踊りたいんだもん。ちょうど編集部の近くのゲーセンには都合よく『DDR2』も入っていることだし！……あー、風営法ってのもやっかいなもんだな。ゲーセンもカラオケ屋みたいに、電車の始発が出るくらいの時間までやってればいいのに!!　ま、それはそれとして。えーと、今オレはまわりが『FFⅧ』一色な中、『スーパーヒーロー作戦』をやっているわけなんですが。……なんでガンダムが出てくるんですか、あのゲーム？　特にWやGは、『新スパロボ』でも『スパロボF』でも主役級で大活躍だったじゃないですか。『スーパーヒーロー』っていうくらいなんだから、せめてこっちではおとなしくしていて欲しいのですが。なんていうとファンにきっと怒られるんでしょうが、「ガンダムは

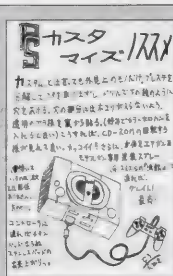
PS拡張計画

スーパーウーファーを買っちゃいました。30cm級ウーファー搭載のケンウッドSW-501です。まだ届いてないんでなんなんですが、楽しみです。ローンがまたまた増えちゃったことを除けば。次はアンプかな、借金して。男は借金。（ち）

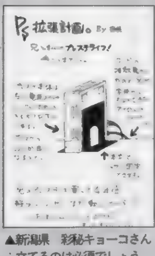
なんか、ついに発表になっちゃいましたね、ニューマシン。すさまじいスペックに私も驚きです。詳しいところは記事を見てもらうとしても、まさに夢のマシン。次元の違うハードなのでしょうか。PSが、2Dから3Dへという変革をもたらしたように、今度はリアルタイム3DCG（これで正しく表現できてるかどうか？）へと次元が変わるわけですね。でも、使いこなすまでが大変かもしれません、その分ハードの寿命は延びそうですけど。



▲岐阜県　田川誠司さん：ガンバって欲しいモノです。



◀栃木県　どうたぬきさん：何となく高級感たっぷりですね。手軽ですね。



▲新潟県　彩秘キョーコさん：立てるのは必須でしょう。



◀北海道　めたるさん：強制リセットは厳しいですよ、やっぱり。ゲームできません。



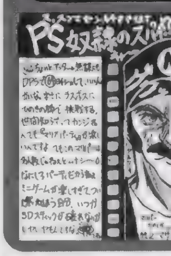
▲東京都　亀道楽さん：キレイですよね。S映像。



◀埼玉県　ココバットさん：フレミングの法則のような素晴らしいPSスイッチの歴史です。

他機種のことも話したい

ワンダースワンを楽しみにしてたんですが、発売と同時に出るソフトでは、個人的に惹かれてるのが『GUNPEY』のみ……どうしよう？（平）



◀三重県　[illegible]さん：[illegible]ね。グリグリできますし。N64は。

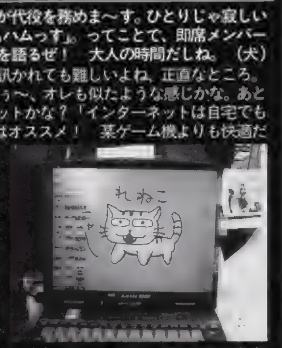
とりあえず、今は携帯用ハードに注目ってとこでしょうか。他のコンシューマハードはまだまだ力不足といった感がいなめない状態だし……てなわけで、携帯用ハードの話。まずワンダースワン。「GUNPEY」は文句なしに要チェック。あとは「エモーショナルジャム」かな？　ネオジオポケットもカラーが登場ってことで、巻き返しを図ってるところでしょう。とりあえず「メタルスラッグ」待ちかな。「卒業写真(仮)」ってSLGも、なんとなく気になる感じ。GBは「ときめきメモリアル」が予想以上のデキ。これはスポーツ編とカルチャー編、両方買っても損はないと思います。

パソコン買って何をする？

(魔)さんが多忙でシオシオなので(犬)が代役を務めま～す。ひとりじゃ寂しいんでゲストに（ハ）さ～ん！「どもどもハムっす」。ってことで、即席メンバーによるパソコンのイケてる(？)使い方を語るぜ！　大人の時間だしね。（犬）

パソコン買ったら何をする？　って訊かれても難しいよね、正直なところ。「オレは壁紙変えて遊びたいにゃ」。むぅ～、オレも似たような感じかな。あとは、原稿書きとエロゲーとインターネットかな？「インターネットは自宅でも使えるようにしたいよね」。うん、それはオススメ！　某ゲーム機よりも快適だし（苦笑）。「まぁパソコンは高価だから仕方がないよ」。っちゅーか、大人の高価なハイテク玩具ですな。

……って全然足りねーよ！　ネーム量。17文字×13行を17×3と勘違いしたでしょ。いきなり書けって頼んだオレもオレだけど、こんな初歩的ミスにかなりガッカリだ(笑)。で、パソコン。買うときはちゃんと何かひとつ、パソコンでやりたいことを考えておくこと。でないとこの箱はムダになること間違いなし。次回はもっと実践的な文章にしたいなぁ。（魔）



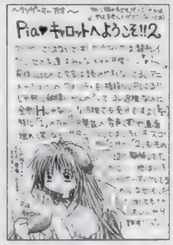
▲（ハ）さんのノートPC。壁紙でその人の趣味がバレバレという情けなさがステキ！

クソゲーマー万才

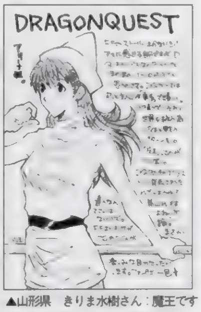
ワンダースワン……ちょっと惹かれますが、きっと買ってもやらないのでガマン、ガマン～。（う）

携帯用ゲーム……昔は、実家（千葉）から通っていたので、1時間は暇でした。おかげでゲームボーイやら、いろいろ遊んだ物です。今は電車に乗っている時間が10分にも満たないのでほとんどしなくなりました（おかげで「ドラクエ」は途中のまま）。で、ワンダーボーイをどうしようか迷っているわけです（リードでガマンって言ってるクセに～）。家じゃやらないしなぁ……でも、1人で旅行に行くときには便利そうだし……。あとはソフトしだいって感じですか。しかし、白黒は悲しい……（涙）。

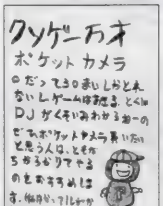
ゲームボーイといえば「スーパーロボット大戦」。今のシリーズほど複雑じゃなく、ただストーリーを追って、順に面をクリアしていくタイプの単純なSLGでした。しかし、仲間になりそうじゃない敵だろうが、「説得」というコマンドさえ成功させれば仲間になってしまうのです…。あと、プレイヤー同士の対戦ができたのも魅力でした（かなり不毛でしたが・笑）。今度発売になる「スーパーロボット大戦GB」でも、対戦プレイが楽しめるとか。しかも、育てた（ゲーム中で使用した）データを持ち寄っての対戦も可能になるらしいです。ちょっと楽しみ～。気になるのは精神コマンドをどうするか、といった対戦システムです。どうやら「1ターンで移動できるユニット数を制限」するといった、ルール設定ができるようですが、やはりプレイヤー同士である程度「このコマンドは3回まで」というように決めた方がいいかも。「Gジェネ」のときみたいにね。



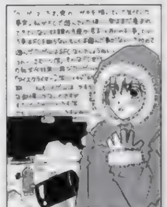
▲東京都　まじんさん：まあ、コンシューマですし。ね。



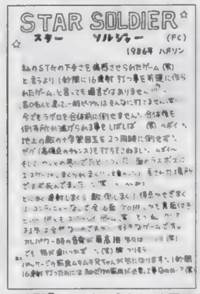
▲山形県　きりま水樹さん：魔王ですか、敵は。やはり。わかりやすい？　そういう点も大事ですよね。



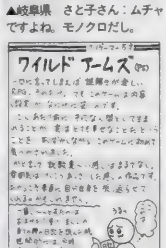
▲岐阜県　さと子さん：ムチャですよね。モノクロだし。



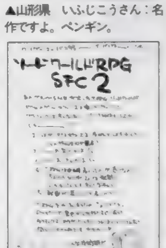
▲山形県　いふじこうさん：名作ですよ。ペンギン。



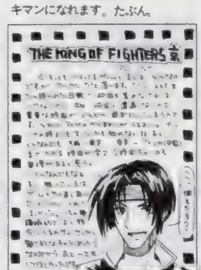
▲山形県　いふじこうさん：必要なんでしょう。腕を痙攣させます。ムキムキマンになれます。たぶん。



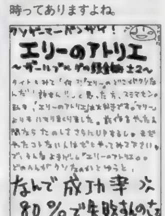
▲千葉県　華玲子さん：気づく時ってありますよね。



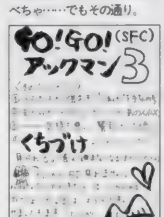
▲愛知県　ばんちょおさん：比べちゃ……でもその通り。



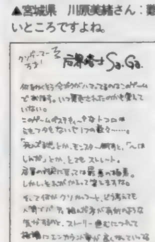
▲富山県　布施推華さん：システム部分でもう少しなんとかなれば……。ファンでもちょっとツライですよね。



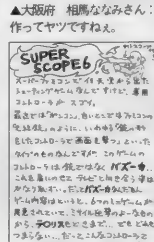
▲宮城県　川原美緒さん：難しいところですよね。



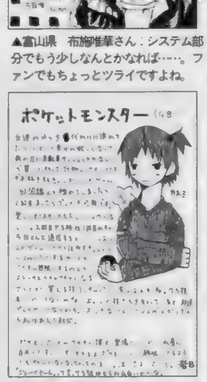
▲大阪府　相馬ななみさん：迷作ってヤツですねぇ。



▲埼玉県　卯月レイヤさん：エンカウント率はバカ高です。



▲埼玉県　ココバットさん：これもちょっと失敗でした。



▲茨城県　岩跡B太さん：水着に白衣でメロメロになっちゃったんですよ、彼。いい味出てましたが。



まんが／三重県　そたい（青い人？）なんでしょうか？　まあ、右手に空気砲。

雑学の王子様

これほど事実確認の難しいコーナーも珍しいでしょう。チェックをする（魔）さんやヒゲの副編集長に迷惑がかからないよう確認をしっかりしていく所存。（だ）

今回は「数の単位」。といっても「一」から「兆」までは説明の必要はありませんよね。もうちょっと知っている人になると、この上の「京」、「垓」くらいまでご存知でしょう。ちなみに「垓」は10の20乗、つまり10の後ろにゼロが20個もつくという膨大な単位です。この上の単位になると「秭」、「穣」、「溝」、「澗」、「正」、「載」、「極」と続いていきます。ちなみに「極」は10の48乗。もはや、ここまでくると理解不能な単位になってきますが、さらにこの上があるんです。この上の位は、ちょっと仏教用語っぽくなってきます。「極」の上は「恒河沙」、「阿僧祇」、「那由他」、「不可思議」、そして最後は無限大という意味の「無量大数」。なぜ仏教用語っぽいのかというと、これにはちゃんとした理由があり、この単位は江戸時代初期に吉田光由が著した『塵劫記』から来ているからなんです。この本は和算書で、本のタイトルは仏教用語の「塵点劫」からきています。「塵点劫」とは「永遠の昔」という意味。この意味の通り、初版以後この本は大いに流行しました。なんと明治の中頃まで数百の異版本（パクリ）を生んだそうです。ちなみにこの「塵劫記」、和算書とはいっても専門書でなく実用書でした。日常生活の上で、職業上必要な様々の実用問題や数学遊びを、図と共に紹介していた本だったのです。そしてこの本には、小数点以下の単位も書いてあるんですが……それは別の機会に。ってネーム足りません。え？　単位間違え？　ギャフン……（魔）

■魔王31才ブニ：爆裂バカ元締め、職業ムダ使い。今回はムチムチな感じあふれるブニ、ガウィン。

■犬ブニ：働くときは本当に良く働く彼。マジメにお仕事開始！ 次世代ＰＳはどうなるんだろうね？

■バオウ中里ブニ：自分の好みのゲームなら怖いモノ知らず。しかし熱き血潮健在だねエロゲー

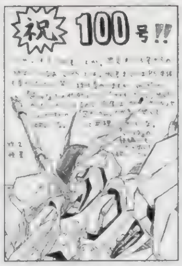
■ほやへ田島ブニ：卑劣なゲームプレイなら天下一。自ら仕事の渦に飲まれていくキサマ。

■うききブニ：それにしてもやるときはやるね。しかし。まあ、理由はイロイロだけど。お金いるね。



まんが 青森県 ちゃっかり（その前に携帯かPHSを持つっていうのはどうでしょう?）・イラスト／岩瀬さとみ


▲宮城県 刹月桃さん：更に前だともっと楽しいですよ。[illegible]もよくやります。



▲愛知県 恒星さん：「Gゼロなら登場するかもしれませんよ。ムチャですから。アレ。


▲神奈川県 ばり作さん：楽しいですよね。ものすごくボリュームありますし。終わりません。



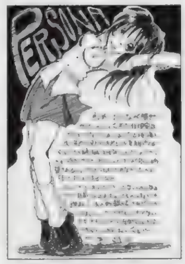
▲新潟県 霜弥こゆりさん：笑。ソレが基本ですからね。落とし物は交番へ。でも1000円…。


▲鳥取県 ねこ香織さん：かなり違法なんですけどね。イロイロと問題になってます。

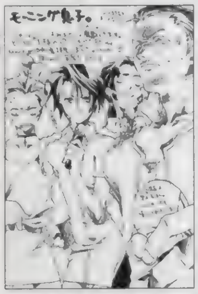

▲愛知県 Bワンダさん：大変ですね。音楽はいいですよね。グッときますから。



▲千葉県 橘周さん：主人公の初期設定によっても変わっちゃいますからねぇ。相性は。



▲千葉県 唐川遊人さん：楽しそうですよね。「2」も待ち遠しいです。早くきませんかねぇ？



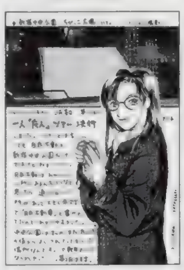
◀茨城県 みなみ流水さん：男のミニスカは……スネ毛が……。かなりボロボロですよ。

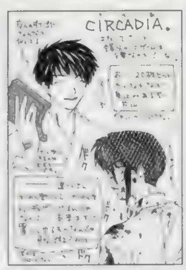


▲茨城県 沙羅双樹さん：今回も戦闘ではしゃべるのでしょう。バリバリに。ペルソナ！



▲千葉県 橘哲哉さん：コスプレは楽しそうですよね。見てるだけで幸せになれますし。


▲東京都 亀道楽さん：目的持って東京散歩。ハマルと歩き回るハメになります。



▲東京都 スティーブンさん：シロートは何かと危険です。「サーカディア 奥深くて◯ですよ。



◀茨城県 星野タさん：お願いします。読者様なければタダの紙です。DPSは。

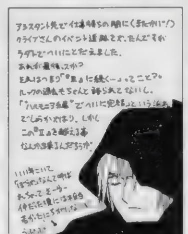


▲岡山県 綾千さん：前作良かったら買いですよ。ＥＤも楽しめますし。わくわく。



▲愛知県 水鶏さん：まだまだコレから新しいキャラが登場してくることでしょう。


▲東京都 如月刹那さん：ＰＳ版 セイヴァー」デキいいんですが。盛り上がりませんねぇ。

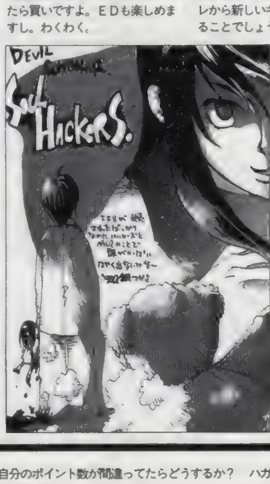

▲東京都 祥人さん：最初から判っていてプレイするとちゃんと追いかけられます。



◀茨城県 機巧さん：買いましょう。これを機会に。自分のマシーンを！ 今ならお安くなってますし。



▲千葉県 ちったんさん：熱血よりも色男なんでしょうか？ まあ、確かに、よくあるタイプと言えば…髪の毛立ってますし。

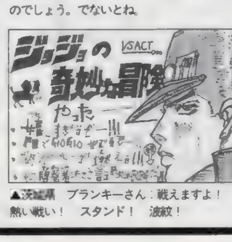




▲富山県 すだこさん：ゲッターがウサギに似てるっていうのは初耳です。

◀茨城県 鋼つかささん：もう想像するだけでドキドキですよね。たまりません。こうなったら……いえ（笑）。


▲大阪府 鋼田ユキさん：ヒロくんのママなのでしょうか。でないとね。



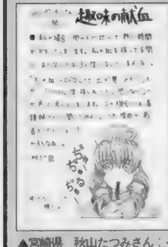
▲茨城県 ブランキーさん：戦えますよ！ 熱い戦い！ スタンド！ 波紋！

奴隷の趣味

とりあえず。好きなことをしてやりまくって、死ぬのなら本望。我慢して我慢してっていうのもカッコイイけど、オレには真似できん。グレートデギン。軽いジャブのようなギャグもおりまぜながら楽しく趣味のコーナー始まるよ！　（魔）

「お酒を飲むのが趣味です。ナニよりも……周りの人には失礼なんですが、飲み過ぎて意識不明になるのが楽しくてしょうがありません。自分の中に制御しきれないもう１人の自分がいるって感じです。わくわく。今後も死なない程度に飲もうと思います」宮城県 フーズフーさん：

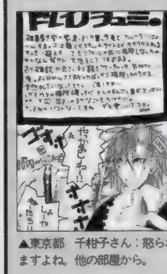
お酒は……いいですよね。成人の楽しみです。さらに意識不明も楽しいですよね。って女の子の場合は危険ですが。かなり。さらに言えば、女の子でも脱いじゃう人は危険です。本当にいるんですよね。数は少ないですけど。オレは２回ほど、目撃したことあります。隣のテーブルの女の子が突然、「あつーい！」とかいいながらワンピース脱いで、下着も取ったときにはナニが起こってるんだかわかんなかったです。どきどき。



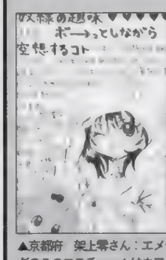
▲宮崎県 秋山たつみさん：イヤでしょう。どーう考えても。チューチュー。



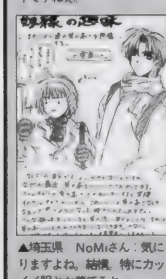
▲北海道 勧誘詩人さん：寒そうですよね。とんでもないミニスカですから。



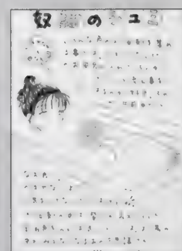
▲東京都 千柑子さん：怒られますよね。他の部屋から。

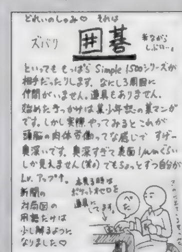


▲京都府 架上零さん：エメラダのこのコスチュームはカワイイですねぇ。



▲埼玉県 NoMiさん：気になりますよね。結構。特にカッコイイ服とか着てると。


▲福島県 神楽しずくさん：あのドロドロ感が楽しいですよね。ステキな一時です。



▲千葉県 華玲子さん：そうですよね。小畑健氏はもっと成功していいハズです。ね？



▲石川県 更人黙夜さん：高いですよね。焼き物は。大人の趣味って感じです。

話は変わって『パワーストーン』。はみ出しでも書いたとおり、（犬）くんとかなり遊んでしまいました。お気に入りキャラは拳法使いのワンタン。しかしこのキャラ、どこぞの 空にくりそつ（笑）。登場時の台詞は「オッス！ 俺ワンタン」だし、変身すると髪が逆立って金色になるし、必殺技はかめ め波だし、おまけにパワーフュージョン（変身後に出せる超必殺技）は元 玉だし（笑）。ここまでするとはカプコン侮りがたし（笑）。この調子でケン◯ロウもどきとか、九◯九もどきといったキャラを、コッソリ出して欲しいです。でも、やっぱり本物が一番ですけどね。くというようですが「北斗の拳」と「修羅の刻」のゲーム化を私はいつまでも待っていますよ……ふふふ……。ところでPSだけの発売かと思われていた『ジョジョ』ですが、どうやらDCでも発売されるみたいですねぇ。オリジナル要素などそれぞれ違ったりした日には、両方買わなくてはならないじゃないですか（涙）。と、その前にDCは本体を買わないとね（笑）。（う）

もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？ ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？ と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者様同士のファンコール（このハガキは何々さんへってヤツです）ですが、ダメといっても収まりそうにないので（笑）、小さくならOKにします。パッと見える大きいところはネタで。お願い。ね？・

ライターリスト

■さとちープニ：原稿とっくの昔にあげてるの忘れてたよ。電話かけて寝てるの起こしてごめんね。

■ちくちりプニ：皮肉を言うのが大好き　それにしてもスゴカッタねぇ。次世代PSの発表会。

■平吉プニ：それにしても踊りすぎだ。そんなに好きかぁ。やるなぁ。オレは疲れるからダメ。

■ハム彦プニ：前回から新加入。元は編集の宮田さん。エロ。しかも運悪し。車は…悲しいねぇ。

■だいめいプニ：コレまた新加入。元は編集の中川さん。兄弟誌、電撃N64の読者ページ担当。

もう卒業の季節…つまり春です。春は新作ラッシュの時期でもあります。「モンスターファーム2」「天誅」「ワーネバ2」「FFコレクション」…などなど。「天誅」は（ハ）さんと「どっちがイカスオリジナル任務を作れるか、勝負だ！」という約束をしたので、早速買いに行きましょう。欲しいゲームがいろいろあるのはいいんですが、ふと気がつくと前号で攻略の終わってしまった「幻想2」をまだ遊んでいなかったではないですか（涙）。4月には「ソウルハッカーズ」も出るし…あう、やる暇がないですぅ～。いや、寝なければいいのか（死んじゃうよ）。さて、カプコンから「バイオ」の恐竜版とも言えるゲーム「ディノ・クライシス」の制作が発表されました。まぁ、一言でいえば本当に「バイオ」恐竜版なのですが、背景が一枚絵ではなく、フルポリゴンで表示されているのです。それにより恐竜に追いかけられるシーンなどでは、背景がスクロールして「バイオ」にはないスピードを感じられます。発売はまだ先ですが、今からちょっと楽しみな作品です。



▲滋賀県　鷹宮誠さん：まあでもEDですから。自分で選べたら楽しいですから。



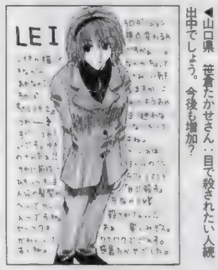
▲長崎県　椋伽さん：年取りましたから。いい感じでお姉さんですよね。イロイロ教えてくれそうで。


▲東京都　とるとるさん：現実にいたらアレでしょうねぇ…。かなりイライラしそうです。


▲北海道　乃亜さん：先生は患者さんの分もパワフルじゃないダメなんですよ。きっと。



▲愛知県　にしかわますみさん：間違ってません。コレがこのゲームの正しいプレイスタイル（笑）。



◀山口県　笹倉たかせさん：目で殺されたい人続出中でしょう。今後も増加？



最後奴隷・奴隷のページの間違いを探して下さい！　見事当たった人はスゴク誉められます

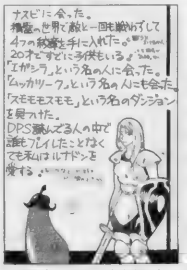
◀英国　吉良さん：他のキャラのイベントも見たいですよね。やっぱり



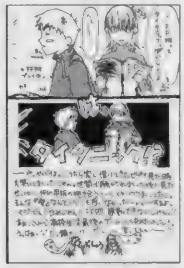
▲青森県　くめた夏緒さん：割り切りは大事ですよね。楽しみが増えますから。



▲京都府　架上零さん：メテオなんでしょうかねぇ？　とにかく今年の7月が山場でしょう。


▲愛知県　Aさん：大丈夫です。結構いますよ。いいアイテムを街の人からゲットした人。


▲京都府　十々夜さん：う～ん、美子牙は口先でどうにかした人ですからねぇ。似てます？


▲埼玉県　ちょこぐまさん：RPGなら大丈夫ですよ。自分で操作してますから。


◀大阪府　柳けふさん：全キャラEDはあります大丈夫です（笑）。



◀山形県　週末の怪人さん：タイトル普通ですけど…「罪」ですよ。重いです。

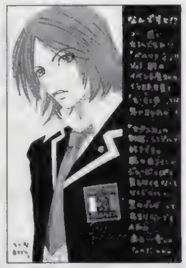

▲埼玉県　ちょこぐまさん：結構かぶってますから大丈夫でしょう。その辺は。


▲大阪府　クラゲ2号さん：キャラの謎を調べるのも大変ですよね。時間かかるし。リッチモンドさん。


▲東京都　スティーブンさん：男塾でしょう。江田島が3人いたらアメリカは負けていたらしいです。

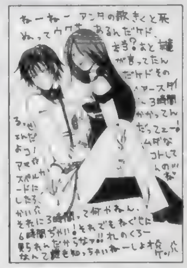


▲福井県　はせがわ皐仁さん：楽しいと思ったら描いて下さいね。いつでも待ってます。


▲東京都　月之丞さん：確かにジャージっぽいような…でもカッコイイですよ。



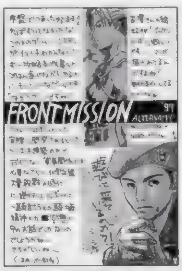
◀岡山県　のぶすけさん：ソレは偶然じゃないでしょう。絶対。プレイしてますよ。


◀三重県　東本夕夜さん：悪魔は賢くないヤツ多いですからね。相手しないと。

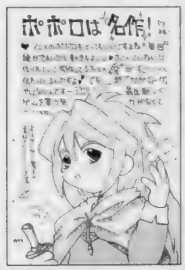

▲埼玉県　小島要さん：力強いイネですからねぇ。大阪弁、似合ってますよね。



▲新潟県　王河さん：キスティスはとにかく大人で良いですよね。大人すぎなところもありますが。



▲大阪府　水上陽平さん：TV見ながらとかでもプレイできるのがいいですよね。



▲東京都　まじんさん：アニメはガミガミ魔王の男らしさがものスゴイです。



▲富山県　布施唯華さん：ムリなんでしょうかねぇ？　1人も全員も一緒のような（笑）。





▲長崎県　雛瀬ユキさん：もう…イロイロなこと教えてくれそうですからねぇ。いいですよねぇ。どう考えてもキスティスの方がいい女な気がするんですけど…どうでしょう？

◀秋田県　須巳のこりさん：戦闘シーンの立ち姿の格好良さも重要なポイントですよね。必殺技とかもちゃんと見てから決めないと。強いだけじゃダメですよね（笑）。



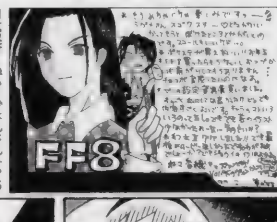
▲宮城県　トモさん：ムチャな広告多いですよね。どうしたってダメでしょうって感じの。殻らカワイイからって…。



◀北海道　ふれあさん：可愛いカップルですよね。筋通ってますし。いい感じです。ある意味ちょっとイヤミなくらい。



◀大阪府　ぬらりひょんさん：PS版用のイベントとか増えたりしないんですかねぇ？　もう。その辺サービス足りませんよね。



◀大阪府　蘭はななさん：ラグナさんが主人公でも良かったですよねぇ絶対。個性強いですし。戦闘時の音楽カッコイイですし。

ハガキとは何だ！　それは本当の未来！

ハガキとかハガキじゃないとか、本当に大事なのはそんなコトじゃないんだよね。でもね、知ってる？　人は基本的に何かに飲み込まれそうになるのを必死で耐えてるわけですよ。そんなときにハガキのコトを出されたら「泣いちゃうかもしれない」まさみ（14歳・職業やまびこ製造業）談。ってコトもありえるわけじゃないですか。そんなときはもう、渋く決めましょう！　イッツクール！　コカコーラ！　という出来事を乗り越えて私たちは毎日ハガキを描くということに目覚めていったワケです。この続きは下巻35頁からを参照。







コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記して下さい。掲載された回数によってオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、PSの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは5ポイント、文章も5ポイント（例外あり）。決算（まだぜんぜん未定）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！　イラストがメインのように見えますが、文章ハガキも結構採用されてます。よく見ると文字がメインのものも多いでしょ？　さらに言えば！　イラストの上手い下手もあまり考えなくて大丈夫です。ネタさえ熱ければ載せちゃいます！　とにかく送ってほしいの！　ね？

電撃PlayStation Vol.101 読者アンケート

このページに付いているハガキに、欲しい賞品の番号（P.179のプレゼント記事参照）と、アンケートの回答、オモテ面の必要事項を記入し、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは、3月25日（当日消印有効）です。たくさんのご応募をお待ちしています。

プレゼント当選者発表（敬称略）

Vol.98

①「だんじょん商店会～伝説の剣はじめました～」
直筆イラスト色紙
A サララ&チョコ
殿岡寛子（静岡県）
B ナユタ
小池直樹（大阪府）
C アスカ
小池直樹（大阪府）
D キリール先生
高橋賢三（広島県）
E ライアット
峰村和司子（東京都）
②「マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～」
ハイブリッドスクリーンセーバー
高橋樹（宮城県）吉田理恵（兵庫県）橋本和佳奈（埼玉県）
③「エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士2～」
ビジュアルバイブル
加藤友美（静岡県）小山理恵子（東京都）原口朱夏（神奈川県）
④「悠久幻想曲ensemble&ensemble 2」
CD収納ケース
大数見亘（山形県）中山直樹（埼玉県）韮澤恵子（新潟県）
⑤「風の丘公園にて」ポストカードセット
鈴木奈緒美（宮城県）橋本恵美子（兵庫県）福田麻美（埼玉県）
名城誠（神奈川県）城山めぐみ（京都府）
⑥スクウェア特製 チョコボエプロン
竹内はるみ（福井県）
⑦「超戦闘球技ヴァンボーグ」体験版ソフト
池田秋人（長崎県）下野貴弘（静岡県）高野亜由美（茨城県）
葭江大将（東京都）佐野康彦（愛知県）前田辰男（東京都）
柴田拓也（富山県）小野としお（東京都）白井敏之（茨城県）
矢吹祐人（神奈川県）金井淳一（東京都）田中早也（埼玉県）
大倉理恵（神奈川県）兵頭孝明（愛媛県）斎嘉之（福島県）
佐伯誠一（徳島県）村田晃一（埼玉県）宮嶋純一（埼玉県）
相沢毅昌（青森県）小佐々剛史（兵庫県）
⑧PSソフト「コンバットチョロQ」
髙谷智（群馬県）福田知美（福岡県）福田知美（福岡県）
⑨PSソフト「サイバー大戦略～出撃！ はるか隊～」
新道靖史（北海道）新田和宏（青森県）後藤貴子（神奈川県）
⑩PSソフト「学園戦隊ソルブラスト」
江藤ひさし（大阪府）和田香（広島県）小坂奈緒美（千葉県）
⑪PSソフト「TRICKY SLIDERS」
小野寺聡（東京都）与田太一（茨城県）堂本喜一郎（兵庫県）

【1】P179から、希望するプレゼントの番号を1つだけ記入してください。
★数字は右詰めで記入してください。
【2】あなたの性別を教えてください。
①男 ②女
【3】あなたの職業を教えてください。
①小学生 ②中学生 ③高校生 ④予備校生・浪人生 ⑤短大・専門学校生 ⑥大学生・大学院生 ⑦会社員 ⑧フリーター ⑨無職・休職中 ⑩主婦 ⑪その他
★数字は右詰めで記入してください。
【4】あなたの年齢を教えてください。
★数字は右詰めで記入してください。
【5】今号の記事で良かったものを下から3つまで選んでください。
①[特報]スーパーロボット大戦 コンプリートボックス ②[企画]機動戦士ガンダム ギレンの野望 ③[特集]ファイナルファンタジーVIII ④[攻略]幻想水滸伝II ⑤[攻略]FAVORITE DEAR（フェイバリットディア） ⑥[攻略]チョコボ レーシング～幻界へのロード～ ⑦[攻略]ファイナルファンタジーコレクション ⑧[攻略]モンスターファーム2 ⑨[攻略]電車でGO！2 ⑩[攻略]トゥームレイダー3 ⑪[攻略]火魅子伝 恋解 ⑫[攻略]Sonata（ソナタ） ⑬[攻略]エーベルージュ2 WORLAND Series ⑭[攻略]GIジョッキー ⑮[企画]RISING ZAN THE SAMURAI GUNMAN ⑯[RPG]サガ フロンティアII ⑰[RPG]RacingLagoon（レーシング ラグーン） ⑱[RPG]デビルサマナー ソウルハッカーズ ⑲[RPG]モンスターコンプリワールド ⑳[G]Lの季節 A piece of memories ㉑[G]ときめきメモリアルドラマシリーズvol.3 旅立ちの詩 ㉒[G]あすか120%FINAL BURNING Fest. ㉓[G]胸騒ぎの予感 ㉔[企画]To Heart（トゥハート） ㉕[企画]グローバルフォース 新・戦闘国家 ㉖ [企画]発表！ PS次世代機 ㉗[連載]DPSソフトレビュー ㉘[連載]電撃PSコロシアム ㉙[連載]4色奴隷 ㉚[連載]電撃プレイクエスチョン ㉛ [連載]ウラワザデータベース ㉜[連載]まんが はじめて物語 ㉝[連載]電撃コラムス ㉞[連載]PSの奴隷 ㉟[新作]ウンジャマ・ラミー ㊱[新作]DINO CRISIS（ディノ クライシス） ㊲[新作]SPRIGGAN LUNAR VERSE（スプリガン） ㊳[新作]ロード オブ モンスターズ ㊴[新作]スーパーロボット大戦F 完結編 ㊵[連載]電撃PocketStation ㊶[企画]ミスティックアーク ㊷[企画]東京ゲームショウ'99春 ㊸[連載]電撃NEWS STATION ㊹[連載]電撃ランキングステーション
★数字は右詰めで記入してください。
【6】今号の記事で良くなかったものを【5】の一覧から1つ選んでください。
★数字は右詰めで記入してください。
【7】電撃プレイステーションの購入状況を教えてください。
①毎号買っている ②ときどき買っている ③初めて買った
【8】購入したいと思っているタイトルを「新作ソフトスケジュール」（P222～223）から選んで、その番号を3つまで選んでください。
★数字は右詰めで記入してください。
【9】CD-ROM付録付き増刊号電撃PlayStationDに体験版を収録してほしいタイトルを「新作ソフトスケジュール」（P222～223）から選んで、その番号を3つまで選んでください。
★数字は右詰めで記入してください。
【10】今まで発売されたソフトで好きなものを2つまで書いてください。
【11】電撃プレイステーション以外に購入している雑誌を教えてください（3つまで）。
①電撃プレイステーションD ②電撃王 ③電撃NINTENDO64 ④電撃ドリームキャスト ⑤電撃G's マガジン ⑥週刊ファミ通 ⑦ファミ通PS ⑧ファミ通ドリームキャスト ⑨月刊ファミ通ウェーブ ⑩月刊ファミ通Bros. ⑪週刊ザ・プレイステーション ⑫週刊ドリームキャストマガジン ⑬HYPERプレイステーション ⑭HYPERプレイステーションRe-mix ⑮PlayStation Magazine ⑯ドリームキャストプレス ⑰ドリームキャストFAN ⑱The 64 DREAM ⑲じゅげむ ⑳Game Walker ㉑Vジャンプ ㉒ENTa ㉓ゲーメスト ㉔ゲーム批評 ㉕その他
★数字は右詰めで記入してください。
【12】所有しているゲーム機を教えてください（3つまで）。
①プレイステーション ②ポケットステーション ③ドリームキャスト ④ビジュアルメモリ ⑤サターン ⑥NINTENDO64 ⑦ゲームボーイ（カラーを含む） ⑧ネオジオポケット ⑨ワンダースワン ⑩パソコン ⑪その他
★数字は右詰めで記入してください。
【13】買おうと思っているゲーム機を【12】の欄から選んで教えてください（3つまで）。
★数字は右詰めで記入してください。
【14】ポケットステーションを購入された方に質問です。ポケットステーションには、何のデータを入れていますか？ ゲームタイトルを1つ書いてください。
【15】PSソフトの攻略本の購入状況を教えてください。
①買ったソフトの攻略本はほとんど買う ②攻略が難しいソフトについては買う ③たまに買う ④買わない
【16】「ファイナルファンタジーVIII」は買いましたか？
①予約して買った ②予約せずに買った ③買いたいとは思っているが、まだ買っていない ④買わない
【17】【16】で①、②を選んだ方に質問です。「FFVIII」はどこまで進めましたか？
①1回目をプレイしている ②1回クリアした ③1回クリアして、2回目をプレイ中 ④2回以上クリアした ⑤2回以上クリアして、引き続きプレイ中 ⑥1回もクリアせず、途中でやめてしまった ⑦まったくプレイしていない
【18】【16】で①、②を選んだ方に質問です。「ファイナルファンタジーVIII」をプレイした感想を教えてください。
①すごくおもしろい ②おもしろい ③まあまあ ④つまらない ⑤よくわからない
【19】次世代プレイステーションについて発表がありましたが（関連記事はP134～）、次世代PSに興味はありますか？
①すごく興味がある ②少し興味がある ③あまり興味がない ④まったく興味がない ⑤わからない
【20】【19】で①、②を選んだ方に質問です。次世代PSについて、一番知りたいことは何ですか？
①次世代PSの名称について ②発売日について ③価格について ④発売されるソフトのラインナップについて ⑤発売されるソフトの価格について ⑥メモリーカード、コントローラなどの周辺機器について ⑦パソコンとの接続について ⑧用意される通信機能について ⑨詳細な技術情報について
【21】今一番プレイしているPSソフトを教えてください。
【22】電撃プレイステーションに投稿したことがありますか？
①複数のコーナーに投稿したことがある ②電撃PSコロシアムに ③PSの奴隷に ④プレゼントに ⑤今回が初めて

電撃PlayStation
101号の読者に贈る

読者プレゼント Vol.101

エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士2～CD 各3名

（提供：ガスト）

1 オリジナルサウンドトラックCD



▲挿入歌、エンディングテーマを含む、全77曲を完全収録した２枚組ＣＤ。

2 ボイスコレクションCD



▲ゲーム中に使用されたボイス＆新録音の留守番電話メッセージなどを収録したＣＤ。

3 ドラマCD 第１巻



▲ラジオ未放送のエピソードを含む４話＋αのお話が詰ったドラマＣＤ。

4 ドラマCD 第2巻



▲ラジオドラマ２話＋長沢美樹＆大沢つむぎのボーカル曲、番外編２話を含むドラマＣＤ。

PSソフト体験版 各10名

5『トゥームレイダー3』



▶美少女探検家ララの冒険を描くアクションAVG第３弾。オリジナルステージが遊べるぞ！

（提供：エニックス）

6『THE RALLY』



◀ラリー感覚を見事に再現したＲＣＧ。最初のコースがプレイ可能だ。

（提供：スパイク）

7『火魅子伝　恋解』3点セット　セットで3名



▶クリアファイル、特製ステッカー、Ｗｉｎ＆Ｍａｃ用スクリーンセーバーCD-ROMの３点セット。

（提供：博報堂）

8『電車でGO! 2』携帯ストラップ　3名



▲おなじみのバブルンがかわいい、携帯ストラップ。『電車で～』のロゴ入りだ。

（提供：タイトー）

9『RISING ZAN ～THE SAMURAI GUNMAN～』影山ヒロノブサイン入りTシャツ＋ソフマップ予約特典テレホンカード　セットで3名



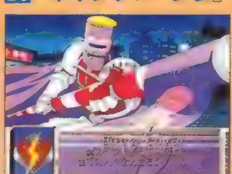
▶ゲームのOPを歌う影山ヒロノブのサイン入りTシャツに、テレホンカードをセットにして。

（提供：ウエップシステム）

PSソフト 各3名

もう少しの春まで、家のコタツでゲームざんまい！
そんなアナタに今回はこの４本です。

10『キャプテン・ラヴ』



▲相手の主張にツッコミを入れて言い負かす「論撃バトル」が楽しいＡＶＧ。

（提供：東芝EMI）

11『後夜祭 a sherd of youthful memories』



▲学園祭の実行委員長となり、学園祭を成功に導き、女の子たちと仲よくなる恋愛SLG。

（提供：翔泳社）

12『Wizard's Harmony 復刻版』



▲人気の育成SLGが、低価格で復活！　以前プレイしたことのあるキミももう一度。

（提供：アークシステムワークス）

13『ラングリッサー Ⅳ＆Ⅴ ファイナル・エディション』



▲人気S・RPGシリーズの完結編。PS版は難易度の設定もできて初心者にも安心。

（提供：NCS／メサイヤ）

※雑誌公正競争規定の定めにより、この懸賞に当選された方はこの号の他の懸賞に当選できない場合があります。
また、ソフトの発売日の関係上、賞品の発送が遅れる場合があります。あらかじめご了承ください。

応募のきまり

欲しいプレゼントが決まったら、178ページの注意書き通りに付属のアンケートハガキで応募してください。当選者はVol.104（4月9日発売）で発表します。なお、アンケートの回答内容は当選・落選に関係ありません。正確に記入してください。

郵便はがき

おそれいりますが
50円切手を
はってください

101-8305

東京都千代田区神田駿河台1−8
東京YWCA会館

㈱メディアワークス
電撃PlayStation編集部
「プレゼント Vol.101」係行

住所	都道 府県 〒
氏名	☎ (　　)

●今号はいかがでしたか？どんなことでもけっこうですのでご気づいたことをお書きください

[illegible]で濃く[illegible]てください。　0123456789

【1】　【2】　【3】　【4】

【記入例】
0 1 2 , 2 5 4

【5】　【6】　【7】

【8】　,　,

【9】　,　,

,　,

【10】ゲーム名

【11】　【12】

,　,　,　,

【13】

,　,

【14】ゲーム名

【15】　【16】　【17】　【18】　【19】　【20】

【21】ゲーム名

【22】

この中にはなにも書かないでください


PlayStation
GR ゲッターロボ 計画、始動。
初代「ゲッターロボ」から「真ゲッターロボ」、さらに・・・。
ついに動き出したゲッターロボ・ゲーム化プロジェクト。
多くのファンが待ち望んでいた、
ゲットマシン合体シミュレーターも搭載し、
超弩級のシミュレーション・ゲームが
いよいよそのベールを脱ぐ!!
戦略性が重要なフィールド・マップ!
大迫力3Dフルポリゴンの合体シミュレーター!!
大迫力の3Dバトルシーン!
ゲッターロボ大決戦!
夏発売予定
シミュレーションRPG+合体シミュレーター　デュアルショック対応予定
予価:¥6,800(税抜)
©1999 ダイナミック企画　©1999 バンダイビジュアル・テクノソフト
※東京ゲームショウで、大迫力の3Dフルポリゴン・合体シミュレーターが超体験できるぜっ!! 超燃え !!
また、会場で「ゲッターロボ大決戦!」のグッズプレゼントもあるぜっ!!
東京ゲームショウ'99春
COMPUTER ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION
●会　場:幕張メッセ(日本コンベンションセンター)
展示ホール1～8
●開催日:3月20日(土)10:00～19:00
21日(日)10:00～17:00
※イベントの情報は各ゲーム誌をご覧下さい。
ココ! 入り口から入って左手にブースがあります。
広場
めぐりあい
飲食コーナー
バンダイビジュアル
エントランス

DENGEKI SOFT STATION

電撃ソフトステーション

期待の新作満載



- ウンジャマ・ラミー
- DINO CRISIS
- SPRIGGAN
- ロード オブ モンスターズ
- スーパーロボット大戦 F 完結編
- マクロス VF-X2
- ヘキサムーンガーディアンズ　その他

イラスト／方道秀哉

すっげえニュース!!!

もうすぐ発売! もうすぐライブ!

イカしたガールズバンド 'MilkCan' のライブまであと15分!

なにぃ！『ウンジャマ』発売するだと!? マジッスか？ まだまだ紹介してないところタンマリありますよ！ そんなわけでページ数も1ページや2ページじゃ足りません。だから今回は、ページをズギャーンと使って、気になるところをギュィーンと徹底的に紹介すると共に、ムダなところもギャィーンと紹介しちゃうのだ！

TGS '99 SPRING TOKYO GAME SHOW

ACT	ウンジャマ・ラミー	3|18	▶SCEI
			▶¥5,800
			▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)、2P対戦可

MA-SAN

一旦火が付くと誰も止めることはできないネズミの女の子。ラミー、ケイティといっしょに組んでいるガールズバンド〝ミルクカン〟のドラムを担当。



LAMMY

ヒツジの女の子で、今作の主人公。普段はヘナチョコだけど、ギターを持つと最強のギタリストに大変身。かなりの遅刻常習犯でもある。

KATY

おしゃべりでちょっとおませなネコの女の子。バンドではボーカル＆ベースを担当。ちなみに、前作でも登場していて「パラッパくん」とはマブダチ。

"Let's jam together"（ジャムを塗れ!）

ウンジャマ・ラミー

※このページの英文和訳は開発中のものです。実際の和訳とは異なる場合がありますので、あらかじめご了承ください。

思わず感動！『ウンジャマ』3つの新システム!!

『ウンジャマ』うれしい3つの新システム。それは、演奏のクールさを競う対戦プレイと、友だちと一緒に演奏できる協力プレイ、1ボタンでOKなイージーモード。パーティでノリノリプレイ＝友だちの人気者になれる！　なんて素晴らしいシステムでしょう！　1人でもノリノリになれるけど、みんなでやれば、もっとすんごいノリノリに!!!

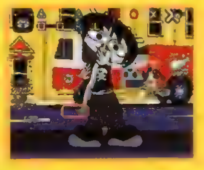
対戦プレイ　点数の削りあいがマジで熱い！

対戦は、先生→1P→先生→2Pの順番で演奏。フレーズ毎の得点差を自分にプラス、相手にはマイナスして、お互いの点数（最初は300点）を削りあっていく。どちらがクールか真剣勝負だ！



協力プレイ　スゴ腕のパートナーがいればOK！

基本的に対戦プレイと同じで、1曲を2人で交互に演奏していく。フレーズ毎の評価は両方の合計得点で決定するので片方がヘタでもOK。お互いがクールに演奏するとスゴイことが……。



イージープレイ　どんなにヘナチョコでも楽勝！

いろんなボタンが出てくるとパニックになっちゃうという人に朗報！　このモードでは使うボタンは1つ、どれを押してもOKなのだ。ボタンの表示が全部星のマークになって、いい感じだぞ。



アドリブビシバシ！いきなりCOOLプレイに突入!!

先生のお手本をツッパリのごとく無視し、自分なりにアレンジを加えていると、先生なし（1人で演奏）のバリバリ〝COOLプレイ〟に突入！〝COOLプレイ〟中は押すボタンの指定がなくなり、まさに「フリーメン」状態！　リズムに合わせてビシバシボタンを押して、イカした音楽を自由に演奏していくのだ。

また、今作では右で紹介しているような要素が加わって、ギターサウンドならではのクールなアレンジが可能になっているぞ。





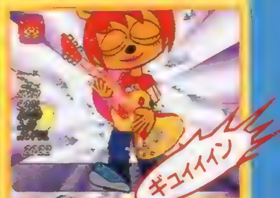
Cool play 1　ピッチベンド

「ギュィィィン」とか「ギュウン」ってできちゃう！

ギターの音が鳴っている間に、L2、R2のボタンを押してみる。すると、「ギュイイイイン」って音が「ギュイイ↑」とか「ギュウン↓」って変化するのだ。なに？　わからん？　とにかくカッコイイから試してみ！



▼音に合わせて体も動く!?　プレイ・イット・ラウドなのだ！



▲エレキギターの爆音をリアルに再現！

Cool play 2　エフェクター

ギターサウンドをいろんな音に変えられる！



▼使用中の「エフェクター」は、左の評価の上に表示される。

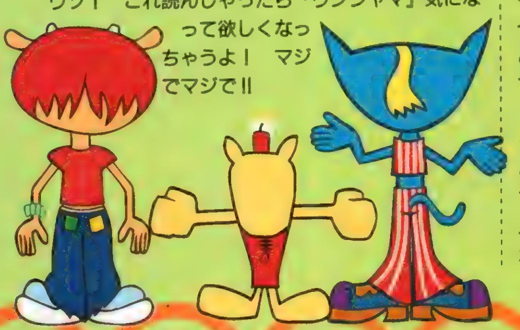


▲「エフェクター」は、ステージをクリアする度に先生からもらえる。

「エフェクター」とは、ギターの音色を7色に変化させることができるハイテクな機械。プレイ中にセレクトボタンを押すと、ギターの音が変化するぞ。「エフェクター」を使いこなして、真のウンジャマーを目指せ！

『ウンジャマ』気になるワールドのひみつ

ここでは、『ウンジャマ』のひみつを紹介。これさえ読めば、もう『ウンジャマ』買わなくてOK！　ウソ！　これ読んじゃったら『ウンジャマ』気になって欲しくなっちゃうよ！　マジでマジで!!



『ウンジャマ』名前の由来

「ウンジャマ」っていうのは、「うん、じゃあまぁ、いっちょやりますか！」ってときの「ウンジャマ」と、「ジャムる（バンドなんかでいっしょに演奏すること）」って言葉とをひっかけてるんだって。ちなみに、「ラミー」の名前の由来がラム（ヒツジ肉）から来ているというのは、単なるウワサのようですね。とりあえず。





マジカッコイイ「JET BABY」！

ラミーたちが見ていた映画に登場するジェットベイビー。これはキャラデザインを担当するロドニー氏のオリジナルキャラクターで、正義のヒーローなのだ。ちなみに今回の映画はカラーになってます。



マジでヤバイっす!



ライブの最後の打ち合わせを済ませ、自宅に帰ったラミーちゃん。自分の普段のヘナチョコぶりに悩んでいたが、自宅に着いた途端、強烈な睡魔に襲われ爆睡してしまう。明日は〝ミルクカン〟の初ライブ。大丈夫なのか？　ここでは、「ウンジャマ」の全７ステージ＆先生を紹介するとともに、特徴的なフレーズをピックアップ！　発売前に必ずチェックなのだ！

STAGE 1 「ココロのギター」さえあればおまえは無敵じゃ!

いきなりライブに遅刻（夢の中）！　「どうしよう！」なんとかライブには間に合ったものの、ステージの上にはなんと、あのタマネギ先生がボーカルとして登場だ！先生は道場を失っちゃったけど、心の中にある道場（しかもカジノつき）を思い浮かべ、今でも元気だったよ。



タマネギ先生

芽がちょっと伸びちゃって服もボロボロ。でも歯切れのいいアジアンラップは今でも健在。「ピック！　チョップ！　バーン」。

このフレーズで失神！ 後半部分のフレーズ。対応したボタン３つを素早く入力！



◀ミルクカンの新しいボーカルとして登場!?



▶先生のアジアンラップは今でもクールです。

STAGE 2 あと15分! 急ぐんなら消火を手伝うんだナ

目が覚めて時計を見ると「あと15分!?」で、急ぐラミー。しかし火事騒動で全面通行止め！　ラミーは消火を手伝うハメに！





◀ホースをココロのギターにして大活躍。



パドル隊長

火事を消火するダルメシアン（「101匹ワンちゃん」のあの犬！）の消防隊長。「ノリノリで！　楽しんで！」。

▲ピザ屋が火事に！　でもチーズのいい匂いが…。

エフェクター［フランジャー］をゲット
ギターの音を〝うねらせて〟変化を加える。

このフレーズで失神！ それほど複雑ではないが、スローテンポでタイミングがとりずらい。

STAGE 3 あと11分! 早いとこ寝かしつけちゃってネ

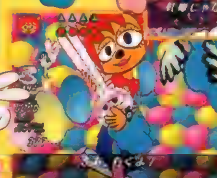


あと11分!?　急ぐラミー。しかし、消火のお礼にもらったピザを食いすぎたので急ぐに急げず。さらに妊婦と勘違いされ、産婦人科に直行！　ラミーは赤ちゃんのお守りを手伝うハメに！

ピラー婦長

産婦人科医一筋50年のピラー婦長（イモムシ）。たくさんの赤ちゃん（ウサギ）たちを寝かしつけちゃう大ベテラン。





◀▲月曜と水曜は超サービスデー。「妊婦じゃないなら手伝って」。赤ちゃんをココロのギターにして大活躍。



▲ピラー婦長の謎の内容物炸裂！　これは……？

エフェクター［ハーモナイザー］をゲット
和音を発声して、ギターの音に厚みを持たせる。

このフレーズで失神！ テンポが早く、タタタタタとボタンを押していく。ついて来れるか？

キーワードは「カジノ」

タマネギ先生は、ギターがないとヘナチョコ状態になるラミーに、「ギターはおまえのココロにある……道場、カジノすべてはココロじゃ」と教えてくれる。以来〝カジノ〟を聞くとラミーの〝ココロのギター〟のスイッチが入り、どんなピンチも乗り越えられるようになる。



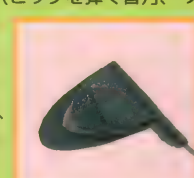
ラミーはサウスポー

ギターの弾き方を見てもわかる通り、ラミーはきっとサウスポー。でもバンドで１人が左利き用のギターだと、ステージにならんだときにバシッとキマるんだよね。そーゆー意味でも立ち位置は重要。



〝V-Pick〟に対応は？

「ウンジャマ」のキーワード、今度は「ギター」と聞いて、ピック型コントローラの〝V-Pick〟の対応は可能なのかと？ 私、「ウンジャマ」担当はココロを踊らせ、１P側に〝V-Pick〟を差し込み、レッツプレイ!!「ピック、チョップ、バーン（タマネギ先生）」、「パカ、パカ、パカ（ピックを弾く音）」、「スカイ、ハイ（タマネギ先生）」、「パカッパカッ（ピックを弾く音）」。いろいろと期待して試してみましたが、やはりダメでした。……残念。





ラミーちゃん、朝寝坊で初ライブに遅刻!? 【ココロのギター】でピンチを乗り切れ!!

STAGE 4 あと8分! ネバリきれ! ソルジャー!

産婦人科をダッシュで飛び出したラミーは、出口でスケボーにつまづき、さらに加速! そして目の前には離陸寸前の飛行機が! 「これに乗れば間に合うかも」。何とか乗ることができたが、いきなり機長に「持ち場につけ!」と怒鳴られ、操縦席へ直行! 今度は飛行機の操縦だ!

フッセンペッパー機長

頭にショックを受けると、記憶が戦時中にフィードバックしてしまう、ちょっとヤバめな飛行機の機長。ショックでラミーちゃんを"ソルジャー"と勘違いしてしまう。





▲機長の性格と一緒に曲のテンポも変化する。



▲普段はオイボレ機長で、かなり頼りない感じです。



◀「カジノコーナーのお客さま…」。機内アナウンスで操縦幹がココロのギターに早変わり。

エフェクター[ワウワウ]をゲット
音質を変化させでギターの音を「チャカポコ」させる。

このフレーズで失神!
先生→ラミーの順番が早く回ってくるフレーズ。テンポも早い。

STAGE 5 あと3分! カモン、ギターさこさえるべ!



チャック店長

コワそうなヒゲのオヤジだけど、実はホットでクールな山男。しかも、ギター屋の店長(クマ)。チェーンソーを持ってラミーのギターをこさえてくれる。「でも、今からッスか?」。

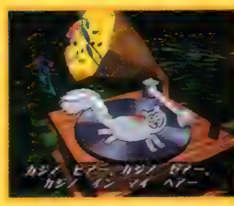
▶ココロのギタースイッチON!

なんとか飛行機を着陸させたラミー。ちょっと安心したが、重大なことに気付く。「ギターがない!?」。なんと飛行機の中にギターを忘れてしまったのだ。うろたえるラミーの目の前には、ギターショップが! ダッシュでお店にかけ込んだが、チェーンソーを持たされ、森に直行! ラミーはギターをこさえるハメに!



▶チェーンソーを持って近寄る店長。コワイッス。
▼ということが、店長のポリシーらしいです。





エフェクター[ディストーション]をゲット
ギターの音を極端に歪ませて、エッジの効いた音にする。

このフレーズで失神!
対応するボタンの指定も複雑。担当する部分が2ラインになることも。

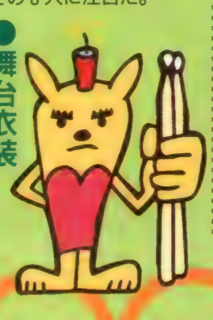
「マーさん」ってイケてる!

ミルクカンを陰で支えるマーさんも、実は結構オシャレ。ステージ衣装はピンクでキマリ! ライブのときはラミー、ケイティもそれぞれ舞台衣装に着替えるので、最終ステージでの3人に注目だ。

●普段着

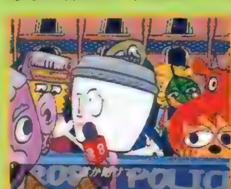


●舞台衣装



パラッパタウンの住人って…

パラッパタウンといえば、犬やネコなどの動物から、昆虫、植物、さらに食器(?)まで住んでいて、かなりにぎやかな町です。伸び縮みするペラペラの紙人形みたいな感じの人が多いけど、中には厚みのある立体の人(写真左)も存在するのだ。個人的には骨の人が好き。





タマネギ先生の大予言!

「ココロのギター」をラミーに教えているタマネギ先生は、これからラミーに起こる出来事を歌のフレーズの中で予言しているのだ。でも、この予知能力をカジノの勝負で生かせたら今頃は……。







ライブハウスはもう目前! 地獄から蘇ったラミーが急ぐ!!

STAGE 6 あと2分! もしかして、あたし死んでる?

もうダッシュでライブハウスを目指すラミー。しかし、バナナの皮で見事にクラッシュ(昔のマンガか!)。後頭部からマジコケで、地獄に直行してしまう。主人公が死んじゃったら「ウンジャマ」の続きはどーなるの? でも、地獄のライブでカッチョよくギターをキメれば、生き還ることができるって。



テリヤキ・ヨーコ

地獄の超売れっコアイドル(昆虫)で、かなり気が短く怒るとコワイ。うまく演奏できたら、生き還らせてくれるけど、失敗したら……。

エフェクター[リバーブ]をゲット

残響を出してホールなどで響いた音にする。

このフレーズで失神!

曲のテンポも早め。押しづらいL、Rボタンが連続で出現するフレーズ。



▶主人公ラミー、バナナの皮でコケて死亡。地獄でトホホ。



▼これで生き還ることができる。でも、これってファックス!?



ウラミー

地獄のフリースタジオミュージシャン。やはりラミーと同じく遅刻の常習犯で、ライブに遅刻して、ラミーに仕事を取られてしまう。

STAGE 7 用意はいい? バッチシキメるわよ!!!

地獄のライブステージで成功したラミーちゃんは、「超音波物質転送装置」で現世にカムバック。ついでに、ライブまでの思い出もフラッシュバック。そして「ギリギリセーフ!」ついにライブハウスに到着! さあ、用意はいい? イカしたガールズバンド"ミルクカン"のデビュー!





▶いろいろあったけど、なんとか間に合ったみたい。でも、遅刻癖は治そうね。



◀ケイティは先生というよりはパートナー。



ケイティ・キャット

このステージでは、ベース兼ボーカル担当のケイティが先生役。あっけらかんとした性格で、男の子よりも女の子に人気があるみたい。



▲3人揃って無敵のガールズバンド。「ミルクカンにおまかせ!」。

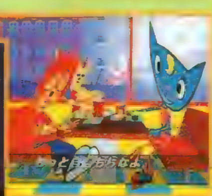
このフレーズで失神!

演奏の順番がさらに短く、ハイテンポな曲だ。ガンバレ!

『パラッパ』キャラも登場!

「ウンジャマ」の舞台は「パラッパ」と同じパラッパタウン。オープニングでラミーたちがライブの打ち合わせをしているシーンの後ろを、あのジョー・チンが車(スッゲエ長いヤツ)で通り過ぎたりして、ゲームのところどころに「パラッパ」キャラがチラホラと登場しているぞ。





『ウンジャマ・ラミー』で英語の勉強だ!

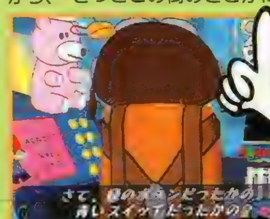
メニュー画面でセリフの設定を「えいご」に切り替えて歌詞を覚えると、英語の勉強にもなるし、リズムにノリやすくなるかも! ちなみにパラッパくんの決めゼリフは「I gotta believe!(僕ならできるさ)」だったけど、ラミーちゃんの決めゼリフは「Leave it to Lammy!(ラミーにおまかせ)です。





パラッパくん発見!?

ステージ4の飛行機の機内で、パラッパくんを発見! でも、どうやらこれはゲームの画面みたい…。パラッパくんはケイティとお友だちなわけだから、きっとこの街のどこかにいるよ。







『ウンジャマ』グッズ 情報コーナー

音楽ＣＤからモノホンギター、そしてぬいぐるみマスコットなど、『ウンジャマ』グッズも続々登場。ここでは、ドーナツ好き……ではなくて、よだれが出るほど『ウンジャマ』好きにはたまらないグッズ情報を公開！　気になる発売日や価格を、今からチェックしておこう！

4/21 スーパーギタリスト・ラミーちゃん率いる話題のガールズバンド "MilkCan"ついにレコードデビュー!!

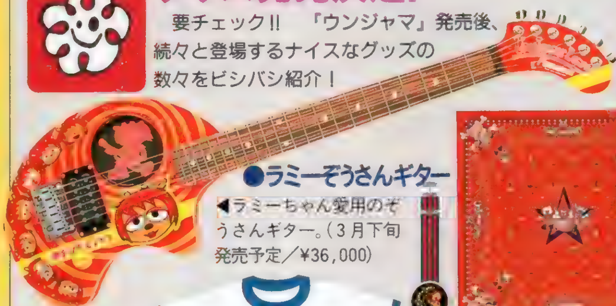


ついに、モノホンロックシーンへの殴り込みが決定した"ＭｉｌｋＣａｎ（４月21日発売／価格¥816・税込）"！　収録されている曲は、ステージ７の【GOT TO MOVE！】と、ステージ５の【POWER OFF！ POWER ON！】。このCDがあれば、いつも"BAD状態"でフガフガ音に悩まされているキミも大丈夫！　ちなみにボーカルとギターの掛け合いが印象的な【GOT TO MOVE！】。CDバージョンでは、あのパラッパくんのラップも聞けるのだ。……ということは？



グッズ発売決定!

要チェック!!　『ウンジャマ』発売後、続々と登場するナイスなグッズの数々をビシバシ紹介！



●ラミーぞうさんギター

◀ラミーちゃん愛用のぞうさんギター。（３月下旬発売予定／¥36,000）



●Tシャツ

▶超イケてる感じのTシャツ。（４月下旬発売予定／¥2,900）



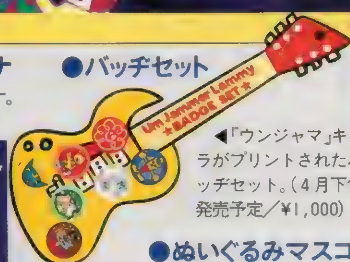
●限定ウォッチ

◀1000個限定レアウォッチ。（5月下旬発売予定／¥4,500）



●ウンジャマバンダナ

▼使い方イロイロのバンダナ。（４月下旬発売予定／¥600）



●バッヂセット

◀『ウンジャマ』キャラがプリントされたバッヂセット。（４月下旬発売予定／¥1,000）



●ぬいぐるみマスコット

▶ラミーちゃん人形、カ……カワイすぎる。（５月上旬発売予定／価格未定）



●限定カン（男の子用＆女の子用）

◀ステッカー、Tシャツ、ギターピックが入ってる限定カン。（４月上旬発売予定／¥3,900）

※写真は女の子用

曲のバリエーションが豊富

一口に「ロック」といっても『ウンジャマ』には、「カントリーロック（ステージ５）」から「ハードコア（ステージ４）」、さらにあのフェイ・ウォンを思わせるような(?)女性ボーカルもの（ステージ６）まで、さまざまな曲が登場。しかも、みんな聴きごたえがバッチシ!!



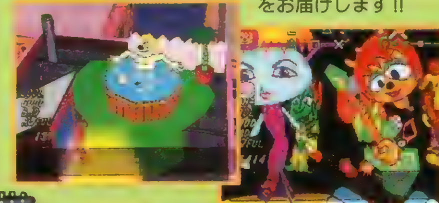
ラミーとウラミーの違い

ラミーは左利きで、ウラミーは右利き。性格の違いは、普段はヘナチョコのラミーに対して、ウラミーは普段から超キツめ。ギターの腕前はウラミーの方が上かも？　でも２人とも寝ぼすけの遅刻常習犯。



ゼッタイ期待していいよ

『ウンジャマ』には、隠された要素がまだまだタンマリあります。それは、パーティプレイがもっと面白くなる要素で、ゲームを１度クリアすると……。続報では「えっ！　やっぱりそうなの!?」とか「すっげーウンジャマー！」と、さらに驚くような情報をお届けします!!



緊急発表

『バイオハザード』のカプコンが放つ オリジナル最新ホラー登場!

今度の敵は 恐竜!!









数年前、とある国の1人の科学者が実験中の事故で死亡した。
彼はある新しい研究を進めていた。
その開発が実を結べば、地球に新しい時代が到来するはずだった……。

3年後、軍事機密を探るために他国に潜入していたスパイから、意外な情報がもたらされた。
＜事故死したはずの博士が、ある孤島の軍事研究施設で研究活動を行っている……＞

その情報をもとにスパイチームの一員である主人公たちは、軍事研究施設に向かうことになった。

しかし島に潜入した彼らを待っていたのは、予想をはるかに超える地獄だったのだ……。

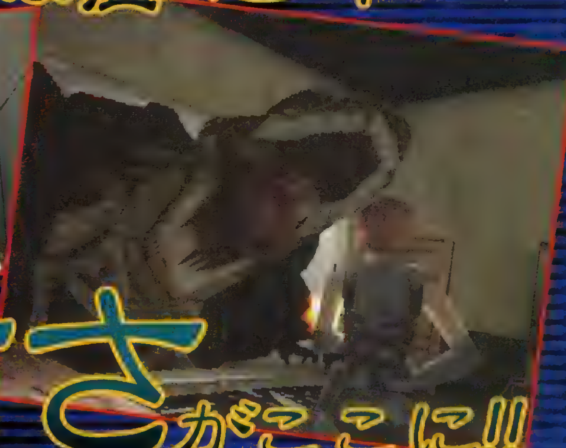
DINO CRISIS

ディノクライシス

まるでジェットコースターのような猛スピードの 怖さがここに!!

あのカプコンが、また1つ、新たなる"恐怖の作品"をゲームシーンに提示する！　この『DINO CRISIS』は、どう猛かつ巨大な恐竜たちを相手に戦い、ときには逃げ、そして、さまざまな謎解きや仕掛けをクリアしつつ進むというホラーアクション作品だ。今回は、制作発表会で初公開された情報をもとに、本作ならではの"怖さ"に迫っていく!!





TGS SPRING '99 TOKYO GAME SHOW

パニックホラー

DINO CRISIS
ディノ クライシス

夏予定
▶カプコン
▶価格未定
▶MC(ブロック数未定)、DS(AC非対応)、

 ※画面写真は、すべて開発中のものです。

これが「DINO CRISIS」の2大要素だ!!

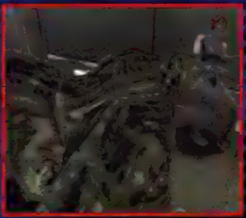


本作は、敵が「ゾンビ」(『バイオ』シリーズ)から「恐竜」に変わったゲーム……というような単純なものではない！　まったくの別モノといえる要素が、数多く存在するのだ。ここではそんななかからピックアップした、核となる2つの魅力を紹介する。

WARNING 1 恐竜の"凄さ"を表現

この『DINO CRISIS』は、主人公たちの敵を「恐竜」にしたことで、『バイオ』シリーズとはまったく異なる"恐怖"の表現に成功している。制作発表会で公開された、ビデオ映像や体験台でのプレイ画面を見るかぎり、恐竜たちの動きは、ゾンビのようにジワジワと迫ってくるものではなく、鋭い牙をむいてドドドッといきなり襲いかかってくる!!……そんな印象だった。リアルなグラフィックとモーションで表現された、恐竜の"生き物"としての躍動感も怖さを倍増させていて、さらに噛みつかれたときなどの描写も今までにないハードなものとなっている（主人公である女性が巨大な恐竜に「パクッ、バリバリ……」とひと口で食べられてしまう場面も！）。その巨大さ、どう猛さ、迫力などで、強烈に描写された恐竜の"凄さ"が、同時にプレイヤーを震え上がらせる"恐怖"となっているのだ!!





▲このティラノサウルスに似た恐竜のほか、プテラノドンのような翼竜系のタイプも登場するぞ！

◀襲われる主人公の女性。ジワジワではなく、グワッと迫ってくるこの恐怖は、心臓バクバクもの!!

WARNING 2 多彩なカメラワークが恐怖をあおる！



▲跳びかかる恐竜の、この迫力を見よ！　常に、恐怖感や臨場感をあおるベストなカメラワークが、駆使されていくことになりそうだぞ。

『バイオ』シリーズと大きく異なるもう１つの点は、背景まですべてがポリゴン処理(３Ｄ化)されたこと。これによって、アングルの変更やズームアップ＆ダウンといった多彩なカメラワークを駆使することができ、すべてのシーンをより効果的に、大迫力で見せる"映画的演出"が可能になったのだ！　恐竜の"凄さ"の描写や、数多く用意された仕掛けや謎解きなどのイベントシーンの臨場感、さらに恐る恐る通路を進んでいるときの恐怖感までが、この多彩なカメラワークによって極限まで盛り上げられていくぞ。自分が恐竜映画の主人公になったかのような感覚が、きっと味わえるはずだ!!



▶効果的なカメラアングルとリアルなモーションで、恐竜の恐ろしさを見事に表現！　このカットは、まさに恐竜映画のワンシーンのよう。

2・26 制作発表会

『DINO CRISIS』開発プロデューサー

三上真司氏が語った本作の魅力とは？



2月26日、都内ホテルにて行われた制作発表会には、本作のプロデューサーであり、『バイオ』シリーズを手がけたことでも知られる三上真司氏が出席。本作にかける熱い意気込みを語ってくれた。そのなかから、とくに気になる言葉を抜粋してみたぞ。必見!!

「操作感は『バイオ～』とほぼ同じ。主人公は麻酔弾を駆使します」

操作性やシステムは、基本的に『バイオ～』と同じです。武器関係も、かなり本格的なものが用意されています。今回の相手は生き物であるということで、「麻酔弾」を駆使して恐竜を眠らせるというケースが多いんですが、オプションパーツを付けていって、武器の性能や使用する弾を変えるといった遊びの部分も、数多く採り入れています。



▲この『DINO～』の主人公は女性らしい。画面からすると、かなりの美人!?

「『バイオ～』はお化け屋敷の怖さ。だが、『DINO～』はジェットコースターのようなスピーディな怖さです」

『バイオ～』は、いってみれば「お化け屋敷」のような怖さでしたが、『DINO～』は「ジェットコースター」のような怖さがウリです。恐竜の動きそのものや、物語の進行速度などが非常にスピーディに作ってあり、息もつかせぬ展開の連続が、そのまま怖さになっている作品なんです。

「ストーリー中には大きな分岐を用意しています」

ストーリー中には、非常に大きな分岐をいくつかもうけてあります。これは、プレイヤーが本気で「どっちにしよう…？」と悩むことのできるものになっています。その選択しだいで攻略法やイベントも変わってくるので、セカンドプレイ以降も十分楽しめる要素になります。

「絶対の自信作。100万本を目指します」

恐怖の表現やカメラワークなどに関しては、今までにないものに挑戦している、『バイオ～』とはまったく別モノの作品です。当然、絶対の自信を持って作ってますんで、売り上げも100万本はいってほしいと考えています。もちろん、国内だけで(笑)。



◀開発本部長の岡本氏(左)と三上氏。期待してます!!

三上真司氏プロフィール　みかみ・しんじ●『バイオ』シリーズの生みの親として知られるカプコン・開発プロデューサー。'96年の『バイオハザード』の大ヒットにより、一躍脚光を浴びた。



SPRIGGAN

L U N A R V E R S E

自由度の高い成長システムに注目!!

華麗かつド迫力のアクションが炸裂する!!

このゲームには、装備や攻撃方法の選択、キャラのパワーアップ（育成）など、自由度の高いゲーム攻略を行えるシステムがたくさん盛り込まれている。ここでは、最新情報をもとに、これらのシステムを詳しく紹介していくぞ。原作の設定が活かされているシステムやシチュエーションもたくさん用意されているので、ゲーム中でどのように表現されているかをチェックしていくぞ。

キャラ強化　選べる強化ポイント

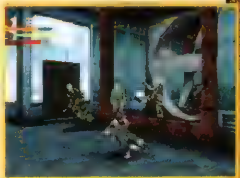


△ポイントを好きな項目に投入。成長の方向性をプレイヤーが自由に決められるのがミソ。

各面をクリアすると、そのプレイ内容に応じて「ポイント」（経験値のようなもの）が与えられる。これは、キャラの能力に割り当てることが可能で、「体力」「精神力」「攻撃力」「防御力」「溜め時間や命中精度」などの5項目に自由に振り分けられるのだ。

検証! 原作との共通点

ポイントを自由に振り分けて、プレイヤーの意志で育成を行なえるシステムが特徴のこのゲーム。スピード重視で育てれば、原作のようなスピーディな動きも可能になるのだろうか？



▲敵陣を駆け抜けるスリルと快感が味わえる。

スーツ強化　どのスーツで挑むか？



△3タイプから選べる新型AMスーツ。攻略方針にあった性能のものを選ぶのがいいだろう。

ステージ開始前に、主人公の達樹はアーマード・マッスル・スーツ（以下AMスーツ）と呼ばれる特殊強化スーツを装備する。このAMスーツには、攻撃力重視、防御力重視、スピード重視の3種類があり、どのスーツを選ぶかはプレイヤーが自由に決められるのだ。

検証! 原作との共通点

AMスーツは、アーカム（原作の主人公の御神苗やPS版主人公の達樹が所属する財団）が超古代文明の技術を用いて作りあげた戦闘服だ。特殊金属オリハルコンと人工筋肉を組合わせることにより、優れた防御力と通常の30倍以上の力を使用者に与えてくれる。原作でも戦闘シーンで大活躍した。



◀スーツだけでなく、武器も豊富に登場するぞ。

攻撃手段　豊富な攻撃を使いこなそう



▶身につけられる攻撃手段もバリエーション豊か。うまく使いわけるべし。

アーカムからは、武器としてナイフや銃器なども支給され、これらの武器を使いこなすことも大きな楽しみになっている。それ以外にも達樹は精神波攻撃という、特殊な攻撃を使えるぞ。ただし、この攻撃は「ゼロバースト」と呼ばれる状態でないと使用できない。

「ゼロバースト」発動の条件はまだ秘密だけど、「どこで使うか」などの自分なりの作戦をたてる楽しさが味わえることは間違いない。詳細は次号以降で紹介するので、お楽しみに！



◀ゼロバースト発動中のグラフィックも超ド派手。これで精神波攻撃が使用可能になる。

ゼロバースト発動!!

※画面は開発中のものです。

同名の人気コミックをACT化するという、原作ファンには期待度MAXの『スプリガン』。躍動感あふれるキャラの動きや、斬新な強化システムなど、気になるポイントがめじろ押し。原作のスピーディかつ豪快な展開が、ゲームでどう再現されるのかにも注目だ！

TGS SPRING 1999 TOKYO GAME SHOW

3D・ACT

SPRIGGAN LUNAR VERSE
スプリガン ルナヴァース

夏予定 ▶フロム・ソフトウェア ▶価格未定 ▶MC（ブロック数未定）、AC（DS対応）

CAUTION!

主人公・大槻達樹

普段は日本の学校に通う高校生だが、アーカム財団の工作員という裏の顔も持つ。スプリガンに憧れていて、もっかスプリガン最終試験（兼任務）に挑戦中。流行に影響されやすく、そんなお調子者の性格が本来の力を鈍らせている。
（CV：辻谷耕史）



INTERVIEW インタビュー

『スプリガン』に出演する声優のお2人に突撃取材を敢行!!

原作の雰囲気を再現するため、声優陣も映画版と同じ面々がキャスティングされた。実際のゲームの中でどんな活躍を見せてくれるのか、そしてゲームと原作の共通点は？　これらの気になるポイントを、先日行われたアフレコ現場にお邪魔してうかがってきたぞ。

PROFILE



●子安武人　5月5日生まれ
主な出演作品…映画版「スプリガン」ジャン・ジャックモンド役、「Weiβkreuz」アヤ役、「頭文字D」高橋涼介役、など数々の作品に出演。ラジオDJやコミックの原作など、多方面で活躍中。

——子安さんは、ジャンというキャラにどんな印象を？
子安武人さん（以下、子）「とても演じやすいキャラです。普段はシリアスな役を演じることも多いんですが、根が悪人なんで（笑）むしろジャンのように、ちょっと口の悪い方が演じやすいんですよ」
——映画とゲームで、演技の面で意識された点は。
子「特にありません。映画をご覧になって『スプリガン』のファンになった方でも違和感なく楽しんでもらえると思います。それに、映画にはなかったジャンの名セリフ『俺がいなかったら、お前は100回は死んでるぜ』が言えてうれしかったです」
——では、読者の皆様になにかメッセージを。
子「キャスティングも映画と同じなので、原作のファンもきっと楽しめると思います」
——続いて森久保さんにご登場いただきます。ゲーム版のご感想は？
森久保祥太郎さん（以下、森）「設定が映画の数年後ということでしたので、その点に注意して演じました」
——御神苗優にはどんな印象をお持ちですか？
森「あそこまで友人や、ひいては地球を大事にできる人なんてなかなかいないですよね（笑）。この役が来たときは"わ！　新しい役だ！"と嬉しくなってしまいました」
——今後、演じてみたい役はありますか？
森「2頭身で"ボクはネ!!"なんて言ってるようなコミカルな役にも挑戦してみたいです」
——本日はありがとうございました。

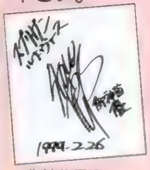
PROFILE



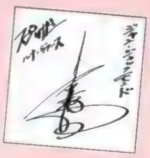
●森久保祥太郎　2月25日生まれ
主な出演作品…映画版「スプリガン」御神苗優役、「魔術師オーフェン」オーフェン役、PSソフト「ダブルキャスト」二村英樹役など出演作多数。ドラムやギターの演奏など、多才な一面も見せる。

サイン色紙をプレゼント！

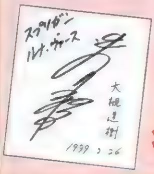
「スプリガン」ファンの皆様にビッグニュース!!　PS版『スプリガン』に出演された声優さんの色紙を、各1名様にプレゼントだ！　欲しくてたまらなくなったキミは、ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号と、色紙が欲しい声優さんの名前、そして「自分はどれだけその声優さんのファンであるか」を明記のうえ、欄外のあて先までご応募下さい。



▲御神苗優役
森久保祥太郎さん



▼ジャン・ジャックモンド役
子安武人さん



◀大槻達樹役
辻谷耕史さん

各1名様！

あて先……〒101-8305 ㈱メディアワークス「DPSスプリガン色紙P」係まで。しめ切りは3月25日（当日消印有効）。なお、当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。

再生への序曲か、破滅への終曲なのか……

system システム 基本的なゲームの流れ

基本進行はシナリオクリア型 さまざまな思いと運命が織りなす悲劇！

オープニングを観た後、プレイヤーは４人の召喚師から１人を選んでゲームをはじめる。まずワールドマップで目的地を選択、次にモンスターや魔法、アイテムのセットアップやフィールドマップの確認を行い、戦闘開始。これに勝利するとストーリーシーンが流れて、またワールドマップに戻り、セットアップ～戦闘へと突入していく。基本的なゲームの流れは、この繰り返しだ。



戦略・ストーリー・モンスター

ゲームの流れ自体はシンプルなものだが、選んだ召喚師によって、戦略もストーリーもモンスターも異なるのだ。

インターミッション：毎回戦闘終了後には、デモシーンが流れる。「滅び」をテーマにしたシリアスなものだ。

ワールドマップ：ワールドマップの進み方は、決して一本道ではない。プレイヤーが選べる場合も

セットアップ：詳しくは右ページで。このゲームの中心なのだ。





バトル：これも右ページで。リアルタイムで進むのだ。

インターミッションへ戻る

４人の召喚師

選べる主人公は下の４人。選んだ召喚師によって、ストーリー展開もさることながら、召喚できるモンスターの系統が異なり、当然戦略も変わってくるのだ。



コイン ●神族系
年齢：18歳／身長：171cm。神官の血筋に生まれる。バイタリティと冷静さがバランスよく共存している逸材。

ビッシュ ●人造系
年齢：33歳／身長：183cm。現実的な理想主義者。ただ、合理的というよりは、どちらかというと盲目的。

バーネット ●自然系
年齢：24歳／身長：170cm。精霊に愛された女性。この戦いで恋人を失っている。真面目すぎて逆上する。

ケイス ●外来系
年齢：25歳／身長：173cm。一見優しそうに見えるが、実はしたたか。それでいて、頭の切れるロマンチスト。



ウラムルト
コイン編に登場する神族系召喚師。コインの師匠だが、自ら魔力を封印。

パルア
コイン編に登場する神族系召喚師で巫女。

クンク
コイン編に登場する人造系召喚師。

LORD of MONSTERS ロード オブ モンスターズ

real time strategy world

新感覚リアルタイムＳＬＧ！ 人は何故戦い、人は何故求めあうのか……

SCEIが放つ、新感覚リアルタイムＳＬＧ！キミはこの「滅び」を間近に控えた世界で、若き召喚師となり、モンスターを操って敵対する召喚師を倒すのだ。

What's? 『ロドモン』とは？……

「ロード オブ モンスターズ」（略称「ロドモン」）は、もともとSCE Iのホームページ「GARAGE」で展開されていた、対戦型のネットワーク（オンライン）ゲーム。今回発表されたPS版とはそのゲーム性は異なるが、ネットワークゲームの黎明期に登場し、１日100万ヒットを記録したこともあるという、高い支持を集めた。現在は「Ⅳ」が準備されている。

on-line

TGS SPRING '99 TOKYO GAME SHOW

SLG ロード オブ モンスターズ real time strategy world	6月（予）	▶SCEI
		▶¥5,800予定
	▶MC（2ブロック）、AC（DS対応）	

set up セットアップ

戦略のすべてをここに叩き込め!!

モンスター、アイテム、魔法、それぞれを示すカードを組みあわせる!

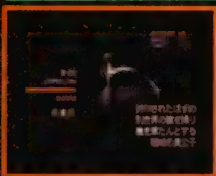
プレイヤーが戦場に持ち出せるモンスター、魔法、アイテムは、最大12枚のカードを組みあわせて作る「オーダー」として編成されている。カードゲームにたとえれば、このオーダーはデッキに当たるようなものだ。となると、セットアップで重要なのは、さまざまな情報の確認。各カードのステータスをきっちりチェックしよう。



ワールドマップ

▲写真のものは違うが、ワールドマップには分岐も存在する。NEXT TARGETという表示が出ていても、そこに向かわなければいけないわけではないのだ。

さまざまな確認が重要なのだ



▲キャラ選択時にも、系統以外の確認事項は多い。



▲持っているだけで効果を発揮するアイテムもある。



▲地形の確認は特に重要。モンスターの系統によっては、致命的な場合も。

▲細かな地形の違いは、画面左のブロックを見れば確認できる。要チェックだ。

❶セットアップ画面

カードゲームに似た要領で設定

プレイヤーが戦場に持ち出せるカードは、合計12枚までで、そのうち、モンスターは最大8枚という制限がある。具体的な作戦をイメージしながら設定しよう。



▲ここでも各カードのステータスは簡易に表示されるが……。

❷ステータス確認

作戦立案にとって、重要な要素

モンスター、魔法、アイテムのステータスを確認することは非常に重要な作業だ。設定されている項目はシンプルなものだが実戦に与える影響は極めて大きい。



▲弓は直線ではなく、放物線を描いて飛んでいく。となると?

❸フィールド確認

進路と退路の見極めがポイント

各カードのステータスとあわせて重要なのが、フィールドマップの確認。どう進み、どう退くべきか、地形と構造をしっかり頭に入れて具体的な作戦を練ろう。



▲高台に登れば、必ずしも有利というわけではないのだ。

battle バトル リアルタイムの残酷

やるか、やられるか……緊張の連続なのだ!

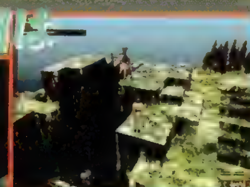
セットアップが終わると、いよいよ実戦に突入する。戦闘開始直後のマップには、プレイヤーキャラと敵召喚師の2人しかいない。そこに互いがモンスターを召喚しあって戦い、どちらかの召喚師が倒された時点で勝敗が決する。召喚師にできることはモンスターを召喚することと、モンスターに移動の指示を出すこと、魔法を唱えること、そして移動することの4つだけだ。攻撃も防御も、一切できないのだ。リアルタイムで進行していく戦況を正確に把握し、襲い来る敵モンスターを迎撃しつつ、自分のモンスターを操りながら自らは有利なポイントへ移動していこう。



基本画面

■左上の2本のゲージ:上がHP(自分の体力)を示し、これがなくなると死亡。下はリアルタイムでたまっていくMP。召喚と魔法を唱えるのに消費する。■左下の四角い枠:自分のオーダーを示す。召喚したモンスターは表示されない。■右下の四角い枠:戦場に出ているモンスターの状態、行動を示す。

バトルの詳細は続報を待て!!



▲アクション要素はほとんどないが、キャラの移動も重要だ。



◀戦場には悲しい別れもつきもの。涙を越えて強くなれ。

『ロドモン』スタッフにメールを出そう!

キミも「ロドモン」開発スタッフにメールを出そう! というわけで、突然はじまったこのコーナーは、右にあるあて先とe-mailアドレスを使って、キミが記事を読んで感じたことやソフトに期待したいこと、質問などを、直接「ロドモン」開発スタッフに送ることができるというものです。記事では触れられていないことでも、どんな些細なことでもけっこうです。開発スタッフと友だちになれたみたいでウレシイ! ってだけでもOKでしょう。なんでもけっこうです、お手紙、e-mailをお送りください。ソフト発売時期には、抽選で豪華プレゼントも用意いたしております。

ただし、誤解のないようにしてください。開発スタッフはすべてのお手紙、e-mailに目を通しますが、すべてに返答できるわけではありません。返事が来なくてもガッカリしたり、怒ったりせずに、また送ってみてください。

あて先とアドレスはこちら!

というわけで、あて先はこちら!
〒101-8305
(株)メディアワークス
DPSロドモン係

書式は自由です。封書でもハガキでもかまいませんが、できれば返事がほしい方は、自分の住所や氏名などを忘れずに明記しておいてください。e-mailは下記のアドレスに。

メールアドレス lod@mediaworks.co.jp

発売直前！『完結編』の魅力を徹底チェック!!





TGS '99 SPRING TOKYO GAME SHOW

S・RPG **スーパーロボット大戦F 完結編** 4/15 ▶バンプレスト ▶¥6,800 ▶MC(2ブロック)

スーパーロボット大戦F 完結編



発売日まで残り１カ月あまりになった、ファン待望の『完結編』。多彩に分岐するストーリーや、シリーズ最多の登場ユニットが活躍する戦闘など、その内容はシリーズの最後を飾るにふさわしい豪華さだぞ。最新情報をしっかりチェックして、発売に備えよう!!

新要素とシナリオの両面から『完結編』の魅力に迫る！

ストーリーが最終局面を迎える『完結編』には、初登場ユニットの参戦や新要素の追加など、新しい見どころが盛りだくさん！ 今回はドラマチックなシナリオにもスポットを当てつつ、『完結編』ならではの目新しいポイントに注目していこう。

1 戦いをますます熱くする『完結編』の新要素!!

まずは改造システムに深みを持たせる、新要素をチェック！ これらの新システムが追加されたことで、プレイヤーの好みや戦略をユニットに反映することができるのだ。お金はかかるけどね。

新ユニット＆パイロットが続々登場！

下で紹介しているF91とシーブックの参戦に始まり、『完結編』では新顔のユニット＆パイロットが次々と登場！ スーパーロボットの夢の共演が実現するぞ!!



▲▶最強クラスのユニットがいきなり参戦！

驚異の10段階改造!!

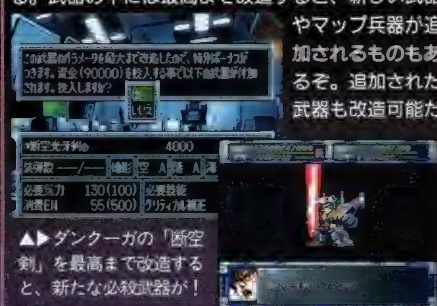
右ページで紹介しているシナリオ「悲しみのカトル」をクリアすると、シリーズ初、ユニットの10段階改造が可能に！



◀▲すべての性能を最高まで上げれば、非力なユニットはそれなりに強く、強力なユニットは無敵の強さになる。ほかにも何かいいことが!?

最高改造で新たな武器が追加！

ユニットと同時に、武器の10段階改造も可能になる。武器の中には最高まで改造すると、新しい武器やマップ兵器が追加されるものもあるぞ。追加された武器も改造可能だ



▲▶ダンクーガの「断空剣」を最高まで改造すると、新たな必殺武器が！

『完結編』登場作品リスト 機動戦士ガンダム、機動戦士Ｚガンダム、機動戦士ガンダムＺＺ、機動戦士ガンダム　逆襲のシャア、機動戦士ガンダム0080、機動戦士ガンダム0083、機動戦士ガンダム　Ｆ91、機動武闘伝Ｇガンダム、新機動戦記ガンダムＷ、重戦機エルガイム

2 名場面続出！ドラマチックなシナリオの一部を紹介!!

激化していく戦いの中、前作以上に熱いストーリーが展開していくぞ。ここではゲーム前半のシナリオの中から、特に感動の名シーンをピックアップして紹介だ！

Scenario 15 ウワサの波嵐万丈

最強クラスのスーパーロボットと名高い、ダイターン３の初登場シナリオ。登場シーンには、パイロットの波嵐万丈のセリフがＤＶＥで流れ、さらに発進ムービーが入るという、かなり豪華な演出が用意されているぞ。



▲ダイターン３の発進ムービーは、ＣＧで構成されたオリジナルのもの。変形の演出がカッコいいのだ。



◀超破壊力のサン・アタックをはじめ、その強さは相変わらずだ。

Scenario 39 決戦、第２新東京市

エヴァシリーズ３体を中心に展開する、２部構成の特殊なシナリオ。まず暗黒大将軍が率いる機械獣軍団と一戦交えて、次に第５使徒ラミエルと対決する。これまでのシナリオの進め方で内容が大きく変化し、さらに今後の展開にも影響する、分岐の鍵になっているシナリオだ。マジンガーＺのパイロット、兜甲児が機体の選択を迫られるシナリオでもある。



◀改良型マジンガーとマジンカイザー、その選択を迫られる。



▶ラミエル狙撃作戦。原作と同じ展開だ。

Scenario 23 ギアナ高地の修業

ドモンが戦いの中で明鏡止水の境地に至る、原作でおなじみのエピソードが盛り込まれたシナリオ。次々と挿入される熱いセリフのやりとりに、原作のファンは興奮すること間違いなしだ。このシナリオ終了後に、ゴッドガンダムが手に入る。



▲ドモンを東方不敗にぶつけると、会話シーンに突入！　ファンは必見だ。



◀デビルガンダムも登場！その猛攻をしのげるか!?

Scenario 37 出撃！ ガンバスター

シリーズ初登場の強力なスーパーロボット、ガンバスターの顔見せシナリオ。原作の映像を採用したガンバスターの発進ムービーや、メインパイロットのタカヤノリコが戦いを決意する場面など、劇的なシーンの連続に目を奪われるぞ。ＤＣの部隊に包囲された絶望的な状況で、押し寄せる敵を相手に奮闘するガンバスターの戦いぶりも見どころだ。



▲エクセリオンの危機に、ノリコとガンバスターが立ち上がる。このあと発進ムービーが流れるぞ！



▶このシナリオはガンバスターの独壇場。その強さを見せつけられる。

Scenario 27 完成！ 超闘士

主人公専用のスーパーロボット、グルンガストが登場するシナリオ。ちなみにリアル編で進めていると、シナリオのタイトルが「新しい力」になり、ヒュッケバインが登場する。グルンガストには登場ムービーが用意されていて、スーパーロボット派のプレイヤーは得した気分になれるのだ。強力な戦艦とモビルスーツなどで厚い布陣を敷いている敵を相手に、新型機の力を存分に試せるぞ。



▲超闘士、グルンガスト出現！　ＣＧによる演出を駆使した、大迫力のムービーだ!!



◀圧倒的な強さを誇るグルンガスト。最強の必殺技「計都羅睺剣・暗剣殺」は、戦艦をも両断する！

Scenario 46 悲しみのカトル

ゼロシステムに操られたカトルと戦うシナリオ。ウイングガンダムゼロに乗ったカトルがコロニーを落とすシーンは、ガンダムWのファンは必見だ。このシナリオをクリアすると、ユニットと武器の10段階改造が可能になる。



▶好戦的なカトル。以前とのギャップに注目。



▲天才メカニックのアストナージが加入し、10段階改造が可能に！

『完結編』登場作品リスト

マジンガーＺ、グレートマジンガー、ゲッターロボ、超電磁ロボ コン・バトラーＶ、無敵鋼人ダイターン３、戦国魔神ゴーショーグン、超獣機神ダンクーガ、聖戦士ダンバイン、伝説巨人イデオン、新世紀エヴァンゲリオン、魔装機神、トップをねらえ！

STG

マクロスVF-X2

人気アニメ・マクロスの世界で最新鋭の可変戦闘機を操り、リアルなドッグファイトを体験できる3D・STG！　新たに判明したミッションと、新機体を紹介するのだ！

夏予定
- ▶バンダイビジュアル
- ▶価格未定
- ▶MC(ブロック数未定)、DS(AC非対応)
- ★

今までにないドッグファイトの興奮を呼び起こす、VF-X（バルキリー）発進！

人気アニメ・マクロスの世界観にひたりながら、スピード感バツグンのドッグファイトを楽しむことができる3D・STGがこの「マクロスVF-X2」。前作にはなかったゲームオリジナルの可変戦闘機の登場はもちろん、今回紹介している「バリアブル・ビュー(仮)」などシステム面でも大幅にパワーアップしているぞ。夜景や雲海などの描き込まれたグラフィックのクオリティにも注目しよう!!

息をのむ、MISSIONは全15戦

MISSION 1



◀美しい夜景をバックに戦いに挑む、主人公たちの前に立ち塞がるのは…マクロス？

MISSION 2



▲雲海上空を飛ぶ、巨大な爆撃機を追撃するのが目的。大空がとにかくキレイ!!

MISSION 3



◀強襲された味方輸送艦を援護するのが目的の宇宙戦。

MISSION 7



◀夜間の市街を抜け、軍宇宙港を目指すミッションだ。

オープニングムービーも見逃すな！







Point 迫力のカメラアングルを再現!!

今回から採用された「バリアブル・ビュー(仮)」は、空中戦を映画のカメラが捕えるような客観的なアングルで見ながらプレイできる視点。今までにないドッグファイトが楽しめること間違いなしだ！



▶コックピット視点とは違った、新鮮な戦闘が楽しめるぞ。

戦乱の大空を翔る！ 最新鋭可変戦闘機

今回プレイヤーの搭乗できる機体は、前作から使用可能なものも含めると全7機種。それぞれ特徴的な機体になっており、ミッションによっては有利不利がでてくるので機体選びは慎重に。ここでは中でも特徴的な3機種を紹介するのでどんな機体なのかチェックしよう。



VA-3M INVADER

◀▼宇宙空間、大気圏内はもちろん水中でも行動可能な万能機。運動性能ではほかの機体にかなわないが、あらゆる戦場で活躍するぞ。



VF-17D NIGHTMARE

▲装甲も、武装も重量級の攻撃力重視型。しかもこの機体でしか装備できない特殊な武装などもあるらしいぞ。



VF-19A EXCALIBUR

◀大気圏内での運動性能はバツグンの最新鋭機。基本性能が高い反面、パイロットの技術が必要とされる機体だ。

超豪華！ 河森正治＋声優サイン色紙

バンダイビジュアルさんのご厚意により、「マクロスVF－X2」を総監修している河森正治氏とメインキャラの声をあてている松本保典さん、林原めぐみさんなど4人の声優さんのサイン入り超豪華色紙を1名の読者にプレゼント！　当選者の名前を入れてお届け！

▼この世にたった1枚の超貴重品だ。



PRESENT 1名様

　※データ欄内に★印のあるソフトは、TGS'99春出展ソフトです。　※プレゼント希望の人は官製はがきに住所・氏名・電話番号を書いて〒101-8305 (株)メディアワークス　電撃PlayStation編集部　マクロスの色紙 係まで。しめ切りは3月25日当日消印有効。当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。

AVG

ヘキサムーンガーディアンズ

ロボット同士の激しいぶつかり合いと、異世界の女の子たちとの交流……。
2つの要素を一度に楽しめる、SFロボットシミュレーションAVG登場!!

8月(予)
▶インクリメントP
▶¥6,800
▶MC(ブロック数未定)
★

2つの世界を舞台にした、SFロボットシミュレーションAVG登場

異世界ヘキサムーンから地球へと逃れてきた6人のプリンセス。その中の1人、ミューズからドラグーン（騎士）としてのアコレイド（契約）を受けた主人公は、巨大ロボットへと乗り込み、敵クロスロード鋼鉄兵団との戦いへと巻き込まれていく……。

ゲームは、AVGパートとSLGパートが交互に展開されていくという、ストーリー主体のSLGでは主流となったおなじみのシステムで展開。SLGパートでは巨大ロボットを駆っての白熱したバトルが楽しめ、AVGパートでは地球の高校へ通うことになった異世界のプリンセスたちとの学園生活が描かれることになるのだ。初紹介となる今回は、6人のヘキサムーンプリンセスを中心に、メインキャラクターたちを紹介していこう。

メカ



SLG

▲▶システムはAVG&SLG。AVGパートでストーリーが進み、戦闘は、巨大ロボットに乗り込んでの戦術SLGで展開していくのだ。

◀▼コンセプトはメカ&美少女。巨大ロボットに乗り込んでの激しいバトルと、6人のプリンセスたちとの学園生活を同時に楽しめる。

美少女



AVG

STORY

郊外に位置する平穏な学園に、突如現れた6人のプリンセスと、それを狙う謎のロボット兵団。その騒ぎに偶然巻き込まれた豪堂大地は、1人のプリンセスと、騎士としての契約を交わし、意志を持った巨大ロボット、ドルガイヤーへと乗り込むことになる。そして大地は、地球と異世界ヘキサムーンを舞台にした、激しい戦いに巻き込まれていくことになる……。

キャラクター紹介

ストーリーの軸となるメインキャラクター8人を紹介。AVGパートでは、文化祭や臨海学校など、彼女たちとの学園生活も丁寧に描かれているぞ。



豪堂大地

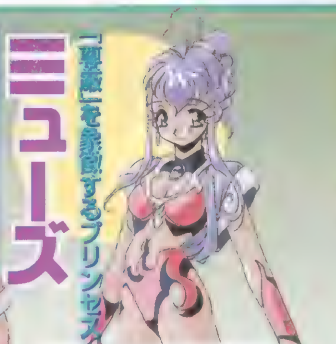
決してあきらめない熱い男

月の葉高校に通う高校生。理屈よりも直感で動くタイプ。楽観的でお人好しだが、多少脳天気な面も。ミューズと騎士としての契約を結び、戦いに巻き込まれることに。

葉月睦

明るく元気な幼なじみ

大地の幼なじみ。責任感が強く、問題児の大地を放っておけない世話女房タイプの女の子。プリンセスたちのよき理解者でもあり、公私ともに力となり、彼女たちを支える。



ミューズ

「尊厳」を象徴するプリンセス

ちょっとドジだけど、真面目で純真なプリンセス。大地に、ドルガイヤーの騎士としての使命を課す。



ディアナ

「力」を象徴するプリンセス

武芸百般に秀で、情に厚いプリンセス。少々粗忽なところもあるが、自分が認めた者に対しては礼を尽くす。



アルテミス

「愛」を象徴するプリンセス

優しく穏和な、物腰の柔らかいプリンセス。いつも眠そうにしているが、外見からは想像もできない剣の達人。



ルーン

「正義」を象徴するプリンセス

裏表がなく、子どもっぽい正義感を持ったプリンセス。自己主張が激しい一方で、人恋しい寂しがり屋でもある。



セレン

「知恵」を象徴するプリンセス

内向的だが、とても心の優しいプリンセス。好きなことには努力を惜しまないが、そうでないものにはとことん無関心。



カグヤ

「慈悲」を象徴するプリンセス

自分の信念に基づいて行動する、志の高いプリンセス。何ごとにも白黒ハッキリつけないと気がすまない理論家。

 ※データ欄内に★印のあるソフトは、TGS'99春出展ソフトです。

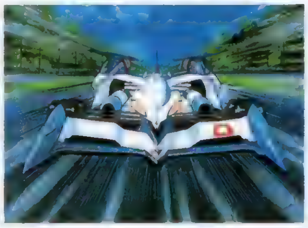
AVG

新世紀GPXサイバーフォーミュラ 新たなる挑戦者

TVやOVAなどで根強い人気を誇るアニメ「サイバーフォーミュラ」がAVGとしてPSに登場！ シンプルなコマンド選択で展開する迫力あふれるレースシーンに注目!!

3|18
▶バップ
▶¥6,800
▶MC(1ブロック) DS(AC非対応)

「サイバーフォーミュラ」の新たなステージが幕を開ける



▶風見ハヤト（アニメ版主人公）が操る「アスラーダ」と同型マシンがキミのモノに!!

「サイバーフォーミュラ」の世界観を忠実に再現した、ファン待望のＡＶＧがいよいよ登場するぞ。プレイヤーは強豪チーム「SUGO」入りのチャンスをつかんだ高校生となって、特別レースでの優勝を目指す。ゲームはＡＶＧパートとレースパートの二部構成。しかも、レースパートはコマンド選択式だから、誰でも気軽に楽しめるぞ。おなじみの天才ドライバーたちと、迫力のデッドヒートを満喫しよう。

PS版オリジナルストーリー

プレイヤーは、天才ドライバー・風見ハヤトに憧れてレースの世界に入った高校生。弱冠16歳ながら幾多のレースを経験して、ついにハヤトが籍を置くレースチーム「SUGO」入りのチャンスをつかむ。しかしそれは、サイバーフォーミュラ特別レース「エクストリームスピード」で優勝するという過酷な条件付きだった。現役トップドライバーたちがひしめくこのレースで、プレイヤーは夢のチェッカーフラッグをくぐれるのだろうか？



▲どんなレースの出身かで、プレイヤーの能力が変化する。

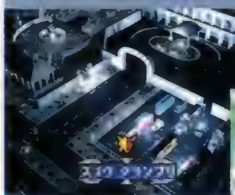


▶幼い頃からレースに憧れていた主人公。果たして夢はかなうのか？

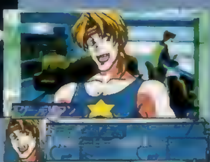
AVGパート

ドラマティックなストーリーが展開されるＡＶＧパート。各キャラクターとの会話ではイベントが発生したり、次のレースに関する重要な情報が手に入ることもあるぞ。

おなじみのキャラが続々登場!!



▲ＭＡＰ画面では、行き先をカーソルで選択して移動。



◀グーデリアンのプレイボーイぶりも健在!?

マシンセッティング

レース前には、タイヤとウイング、ブーストのタイプをそれぞれ選択する。コースの特徴や天候に合わせたセッティングが勝利のカギとなるぞ。



◀セッティングは簡単な三択式。レナのアドバイスも聞き逃すな！

いよいよレースへ!!

ゲームの流れ

ゲームは、ＡＶＧパートとレースパートを交互に繰り返して進んでいく。そして、会話中に発生する選択肢やレースの結果などによってストーリー＆エンディングが分岐するのだ。

レースパート

レースパートは基本的にはオートで進行し、状況によってさまざまな選択肢が表示される（フェイントやブーストを使用するなど）。この選択肢を時間制限内に選び、レースを有利に展開させていくのだ。選択の結果は迫力の３ＤＣＧと会話ウインドウによって再現されるので臨場感たっぷり。また、事前のセッティングやレースの経過に応じて選択内容も変化するので、常に的確な判断が要求される。ちなみに、経験を積むことで可能となる走法も用意されているらしいぞ。



▲これがレース中の選択画面。この選択肢が出る前に、マシンのＯＳが状況を教えてくれるので、それを参考にして的確な選択を選ぼう。



▶レースの様子や選択結果は、ＴＶ中継のような視点で楽しめる。

楽しいミニゲームもある!!

ＡＶＧパートではブラックジャックなどのカードゲームを始め、ＡＣＴやＰＺＧなどのミニゲームが用意されている。レースの勝敗には関係ないけれど、思わず熱くなることうけあい。ハイスコアを出すと、何かイイコトが起きるかもしれない？



▶材料を選んだら、連打でかき混ぜよう。

▲火加減をボタンで調節して、フライパンで焼く！



結城レナ

プレイヤーの幼なじみで、「エクストリームスピード」のレースクイーンに選ばれる。行動的で、好奇心旺盛な女の子。プレイヤーの良きアドバイザーとなる。

RPG

わくぷよダンジョン　決定盤

今度の「ぷよぷよ」はRPGでファイヤー。ぷよファン待望のダンジョン探索RPG、ついにPSに登場!!

3/18	▶コンパイル
	▶¥5,800
▶MC（1ブロック）、DS（AC非対応）★	



目指せ究極の魔法アイテム!!

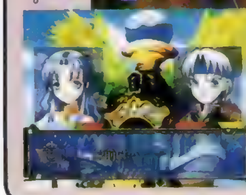
ある日、完全制覇すると「すっごい魔法のアイテム」が手に入るわくぷよランドの噂を耳にした魔導師アルル。さっそく出かけていくと、そこにはおなじみの美少女格闘家ルルーと闇の魔道師シェゾも噂を聞きつけ、今まさに探索に出発しようとするところだった。結局3人は一緒に挑戦することにしたのだが…。プレイヤーは3人から1人を選んで、6つのアトラクションを探索！　入るたびに変化するマップ、多彩なトラップと一筋縄ではいかないダンジョンがキミの挑戦を待っている。3人は無事、わくぷよランドの謎を解けるか？

3つのストーリーがキミを待っている!!

「わくぷよ」は3人の主人公を同時進行でプレイするRPGだ。しかも各主人公のプレイが、ほかの主人公のストーリーに影響を与えるのだ。1プレイで3人分楽しめるなんてお得だよね。

▶各キャラの特技を活かしてアトラクションをクリアしよう。

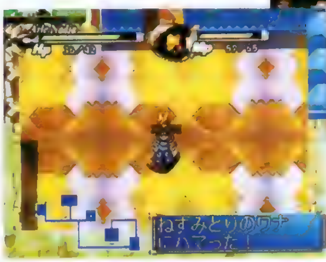




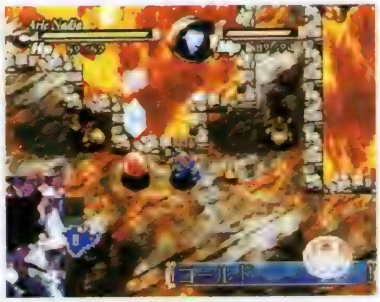
◀3人それぞれの行動がたがいに干渉する。

▶アトラクションに入るときと、出るときの所持アイテムの数でランキングがつけられる。上位にランキングされるといいことがあるらしいのでアイテムはムダにしないこと。





◀アトラクション内には、一定時間行動不能になる「ねずみとり」など数多くのトラップが仕掛けてあるのだ。しかし「ワナ能力」が高ければ、前もって発見することもできるぞ。



◀出てくる敵の属性を見極めて、一番効果的な攻撃をしよう。

AVG

サウンドノベル・エボリューション1 弟切草 蘇生篇

サウンドノベルの金字塔「弟切草」がついにPSで復活！　数々の展開をキミので作り出せ！

3/25	▶チュンソフト
	▶¥4,800
▶MC（1ブロック）、AC（DS対応）★	

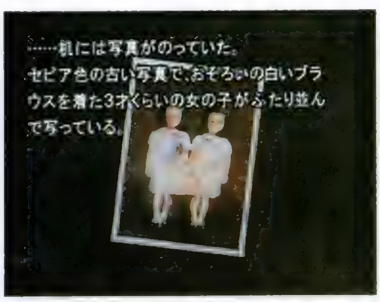
2人を待ち受ける運命とは!?

高原でデートをしていた主人公と奈美は、その帰りに車が故障して立ち往生してしまう。そして2人は雨やどりのために、あたり一面を弟切草に囲まれた洋館に足を踏み入れるのだった。そう、まるで誘われるようにして…。この後のストーリーを、主人公と奈美が一緒に進めていくのが、傑作サウンドノベル「弟切草」なのだ。また、ストーリーの途中には数多くの選択肢が存在し、どれを選択したかによってシナリオやエンディングが大きく変化してくるのが本作の魅力のひとつ。さらにPS版には、新要素の「ザッピングシステム」や、シナリオの追加などパワーアップがなされており、SFCでプレイした人にも楽しめる内容だ。

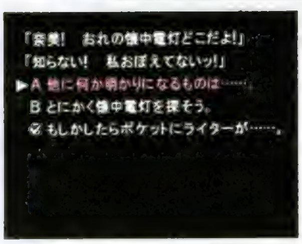




▶タイトルにもなっている弟切草は実在する植物。ある兄弟の悲しい伝説が名前の由来なのだ。



▲プレイ回数をかさねることで選択肢が増え、今までのプレイでは謎だった事実が徐々に判明していく…。

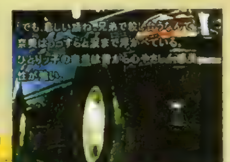


◀すでに選んだことのある選択肢にはチェックマークがつく。前にどれを選んだか一目でわかるよね。

これがPS版に追加された新要素だ！

PS版には、ストーリーの随所で主人公と奈美の視点を自由に変更できる「ザッピングシステム」や、ムービー、シナリオの追加など、新要素が満載なのだ。いっそうパワーアップしたストーリーがキミを待っているのだ。

▶「奈美」の文字が緑色になったらザッピングのチャンスだ。新しい視点で新しいストーリーを楽しもう！





◀新たに追加された、ムービーシーン。恐ろしくも美しいその映像は必見だ。

※データ欄に★印のあるソフトは、TGS'99春出展ソフトです。

AVG

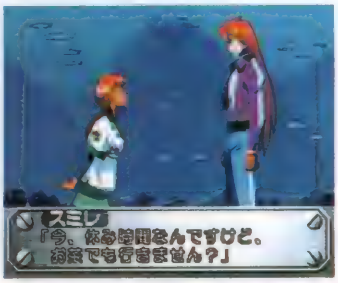
勇者王ガオガイガー -BLOCKADED NUMBERS-

4月(予)
▶タカラ
▶¥6,800
▶MC(1ブロック) ★

TVでは放送されなかった、2本の新作エピソードが収録されたゲーム版『ガオガイガー』。ストーリーモードに込められた、数多くの見どころをチェック!!

ゲームだけのオリジナルエピソード、いよいよ放送間近!!

ＡＶＧ仕立てで進行するストーリーモードのほか、数々のミニゲームを楽しめるミニゲームモードや、貴重な資料が満載のデータベースモードなど、ファン感涙の要素が満載されたゲーム版『ガオガイガー』。今回は、ゲームのメインとなるストーリーモードをクローズアップして紹介していくぞ!!



◀知られざるエピソードが、TV版と同じスタッフの手によって描かれる。

STORY MODEの流れ

●選択肢やミニゲームの結果でストーリーが変化!!

ストーリーモードは14.5話「海のヴァルナー」と、43.2話「金の牙　銀の爪」の2本。1話分の構成は下のようになっている。ストーリーは選択肢やミニゲームの結果で変化するマルチストーリーとなっており、しかも14.5話で迎えたエンディング（3種類）によって、43.2話の内容にも変化が起こるのだ!!

- イベントAパート
- AVGパート
- イベントBパート
- ミニゲームパート
- ムービーパート

（随時挿入）


▲ＡＶＧパートでは護を操作し、いろんな場所を移動。

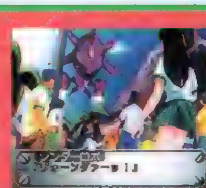

▲ゲーム中にはこんな選択肢も発生。これにより、細かい内容が変化する。

▼ミニゲームの結果も重要。ちなみに失敗してもゲームオーバーにはならない。



第14.5話「海のヴァルナー」見どころPICK UP

ストーリーモードで最初にプレイすることになる第14.5話「海のヴァルナー」。Dパーツルーに[illegible]た護たちと、シャチのヴァルナーとの交流を交えながら、懐かしい(!?)ゾンダリアンとの戦いが描かれる。今回はこの第14.5話から、ゲームでしか見ることのできないポイントを紹介していこう。


[illegible]

1 F.F.プログラムドライブ……TAKE2!?

[illegible]




[illegible]

2 命の高校時代の思い出……!?

[illegible]


[illegible]

3 ゲストキャラの登場も見逃すな!!

[illegible]



[illegible]

 ※データ欄内に★印のあるソフトは、TGS'99春出展ソフトです。



ACT

スパイロ・ザ・ドラゴン

かわいいドラゴン「スパイロ」が大活躍！
ACTファンならずとも要注目だぞ!!

4/1（予） ▶SCEI ▶¥5,800 ▶MC(1ブロック)、DS(AC対応)、PS(10ブロック) ★

グライドが気持ちいいACT!!

「クラッシュ・バンディクー」シリーズなどでおなじみのＳＣＥＩから、またしても愉快なアクションゲームが登場！　プレイヤーは子どものドラゴン「スパイロ」を操って、３Ｄグラフィックで美しく描かれた世界を自由に探索し、各ワールドに設定された条件をクリアしていくのだ。ゲームの一番の魅力となるのは、高い場所からグライダーのようにスイーッと降りることができるグライド（滑空）。空中を滑るように移動する快感はクセになること間違いなし！　もちろんこのほかにも、スパイロは多彩な動きをガンガン見せるぞ!!

難しい操作はなし！ 誰でもグライド!!

このゲームはグライドが重要なポイント。とはいっても複雑な操作はいらない。ジャンプ中にもう一度ジャンプボタン（ⓧ）を押すだけで、誰でも気軽に、ヒューンと滑空できちゃうのだ。



▶崖の遥か向こうに宝箱が。でもあきらめる必要はないぞ。



◀グライドでひとっ飛び！　宝箱は目前だ!!

▼兵士が大砲でスパイロを狙ってくる！　兵士を倒して大砲を奪えば、今度はスパイロが大砲を使えるようになるぞ。ほかにもいろいろな敵や仕掛けが、続々登場してくるのだ。





▲各ステージの目的は、仲間のドラゴンたちを助けたり、宝石を集めたりとさまざま。また、奪われたドラゴンのたまごを奪い返すなど、突発イベントも数多く待ち受けているぞ。



◀見るからに寒そうな雪と氷の世界も登場。冒険するステージは、どれも個性的なのだ。

AVG

探偵神宮寺三郎 灯火が消えぬ間に

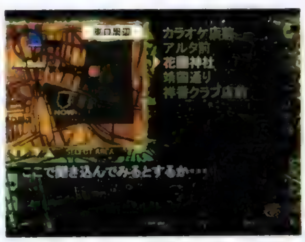
ハードボイルドな世界観で多くのファンを持つ「神宮寺」シリーズが新システムでパワーアップ！

11月（予） ▶データイースト ▶¥5,800 ▶MC(ブロック数未定) ★

人気AVG待望の第7弾！

ある夜、１人の男がチンピラに追われ、神宮寺の事務所に駆け込んできた。そして同じ頃、神宮寺のもとに２つの捜査依頼が舞い込む。一見無関係に思えたこれらの出来事は、捜査を進めるうちに複雑に絡み合い、思いもよらぬ事件に発展していく……。前作までのような複数の人物の視点ではなく、主人公１人の視点で事件を追うことになる今作では、これまで以上に、ハードボイルドな神宮寺になりきってプレイすることができるぞ。また、マルチエンディングが採用され、捜査の進め方によって物語の展開が変化するので、重要な手がかりを得られず〝バッドエンド〟なんてことも。推理の緊張感も、さらに高まっているのだ！





▶物語の舞台となる新宿での移動画面。また今回は、ついに海外へも舞台を移すことになる!!



▲「タバコを吸う」はシリーズおなじみのコマンド。これで捜査を進展させる〝ひらめき〟を得るのだ！



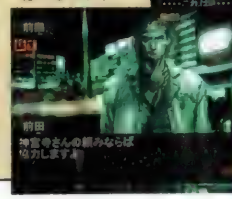
◀前作で好評だった「推理モード」も健在。それまでに得た情報を整理し、事件を分析するのだ。

そのほか期待の新システムをチェック！

今回は時間の概念が存在し、無駄な行動をしていると、大事な情報を逃してしまうことがあるぞ。また、登場人物には神宮寺との信頼度が設定されていて、行動しだいで常に変化していく。当然、捜査にも影響してくるのだ。



▶夜の繁華街で出会った女性。神宮寺の視線はセクシーな××に……。昼間に来ても彼女はいるのか？



◀信頼度が高ければ捜査にも協力してくれる。得られる情報も変わってくるぞ。

※データ欄に★印のあるソフトは、ＴＧＳ'99春出展ソフトです。

ACT

バスト ア ムーブ2 ～ダンス天国MIX～

人気ダンスゲームの第2弾がいよいよ登場！ もっとクールに、もっと華麗にダンステクニックを見せつけろ！ 今度の『バスト～』は一筋縄ではいかないぜ！

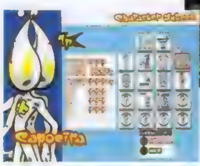
4/15(予)
▶エニックス
▶¥5,800
▶MC(1ブロック)
★

ますます ファンキーにパワーUP! コイツが新しいダンス天国!

個性的なキャラクターが、ノリノリのダンスバトルを繰り広げるダンスアクションの続編がいよいよ登場だ。基本システムはそのままに、プレイヤーをよりアツくする「運だけシステム」などの新要素満載！ 多数の新キャラにくわえて、前作のキャラも衣装やダンスに磨きをかけて登場。発売前にチェックしておこう。



▶画面全体が、前作以上にダイナミックになって燃えること必至！



◀キャラクターセレクト画面はポップなイラストとアイコンで表示！

ジャマーも パワーUP!!



▶相手のダンスを邪魔するジャマーもパワーアップ。



その1 ヒロくんのノリノリダンス! 『コンビネーションダンス』!

前作では高得点でステージをクリアすると一定の条件でダンスバトル終了後に「FEVER TIME」が発生。バトルで勝ったキャラがソロで踊る見せ場があった。今回はさらに2P対戦で2人とも「FEVER TIME!」を発生させると、2人でノリノリのフィーバーダンスを披露してくれる「コンビネーションダンス」が始まるのだ！



▶COOLなダンスを踊り続けてうまく決まれば…



▶[illegible]「FEVER TIME」スタート！



2人でキメれば もっとスゴイ!

ついに大公開!



CHECK 3つの新要素!!



New Face バイオ

前作に登場した、GAS－Oの父親。親子喧嘩で毒ガスをかけられゾンビに。ゾンビっぽいダンスがイカス！



その2 ショーティーのクールでコンボ 『運だけシステム』



今回新たに追加されたのがこの「運だけシステム」。画面中央下段にある青、赤、緑の3列3段のブロックがスロットを表していて、1段目、2段目、3段目のどこでもいいから3列そろえればOK。ステージのスペシャルギミックが動き出すぞ！ 各ブロックは緑が「COOL！（6コンボ）」、赤が「CHILLIN！（7コンボ）」、青が「FREEZE！（8コンボ）」を示し、規定のコンボを決めれば、ブロックが積み上っていくのだ。



▲ブロックはそろえたほうにボーナスが入るだけでなく、スペシャルギミックが現れるぞ



New Face ツトム

プロ野球選手の父親と、国会議員の母親を持つ11歳の小学5年生。得意なダンスはノリノリのラテン系ハウスダンス。



その3 ストライクのタイミング命 『ドンぴしゃシステム』

コマンド分岐？

決定ボタンを押すタイミングでダンスが変化していく。より高度でカッコイイダンスを踊るためジャストタイミングをマスターせよ。



STAGE分岐!?

ステージクリア時の勝ちっぷり（相手との得点差）により、先のステージが次々分岐！ 最高の分岐で進むと……。



Go to Next Dance!

SPG

TIGER WOODS 99 PGA TOUR GOLF
タイガー・ウッズ 99ピージーエー ツアーゴルフ

タイガー・ウッズになりきってプレイできる初のPGA TOUR公認ゴルフゲームが登場!

4|8 ▶エレクトロニック・アーツ・スクウェア ▶¥5,800(予)
▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)、4P対戦可

タイガー・ウッズの全てがここに!!

タイガー・ウッズとなって「トーナメント」や「スキンズ・マッチ」など9種類のモードに挑戦できる、本格派ゴルフゲーム。起伏やバンカー、池の位置まで忠実に再現した有名コースを舞台に、実写のタイガー・ウッズが大活躍するぞ。難しい局面では、タイガー・ウッズが直接アドバイスしてくれる親切機能も用意されているぞ。



◀実写撮り込みでタイガー・ウッズが登場。臨場感いっぱいだ。

TBL

永世名人III
～ゲームクリエイター吉村信弘の頭脳～

定番将棋ソフトの第3弾。親切機能満載で将棋初心者でも安心してプレイできるぞ!!

3|18 ▶コナミ ▶¥3,800
▶MC(1ブロック)

名人の将棋をマスターしよう!

吉村信弘名人監修の手ごわい将棋ソフトが登場!! 前作よりさらに思考ルーチンが強化され、打ち応えも倍増。目隠し将棋モードで棋譜のみの対局を楽しんだり、江戸時代の棋譜を再現して研究したりできるぞ。また、コンピュータが指し手を教えてくれるヒント機能や、コマの移動可能位置表示機能も搭載しているので、初心者が腕を磨くのにも最適なのだ。



◀初心者も安心の機能を多数搭載。じっくり学んで実践できるぞ。

SLG

クラシックロード2

膨大なデータに裏づけされた本格的競馬SLGがさらにパワーアップして登場!!

4|1 ▶ビクターソフト ▶¥5,800
▶MC(13ブロック) ★

配合を極めてレースを制覇せよ!

「競馬界」そのものをシミュレートした、本格的な競馬SLG。配合と調教を繰り返して優秀な競走馬を育成し、数々のレースを制覇しよう。膨大なデータを基に「インブリード」や「ニックス」といった配合が可能。レースシーンはフルポリゴンでリアルに演出し、細かい仕種まで忠実に再現しているのだ。総勢2万頭が活躍する競馬ワールドが楽しめるぞ!



◀手塩にかけた愛馬が勝利する瞬間は感動モノなのだ!!

AVG

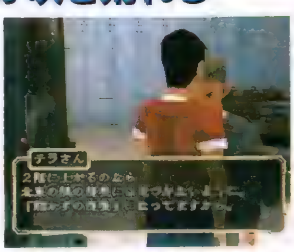
闇吹く夏～帝都物語ふたたび～

荒俣宏の「帝都物語」ワールドを再現した新感覚風水3D・AVGが登場!!

4月(予) ▶ビー・ファクトリー ▶¥5,800
▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

ふたたび、帝都に闇が吹き荒れる

「風水」の世界観をモチーフにした、荒俣宏の同名小説が原作の3D・AVG。ゲームは、謎を解明しながら隠された「気の通り道」を探し出す「表の世界」と、風水を駆使して敵と戦うACTパートの「裏の世界」が交互に展開していくぞ。異常気象に襲われた東京を救うため、風水師・黒田の助けを得て2つの世界を探索し、謎の組織の陰謀に立ち向かうのだ。



◀3Dのステージを歩き回り、情報を収集していく。

SPG

X-Games プロボーダー

世界のトップ・プロ8人が実名で登場する超リアルなスノーボード・ゲームが登場!

発売中 ▶エレクトロニック・アーツ・スクウェア ▶5,800
▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)、2P対戦可 ★

華麗な滑りでクールに決めろ!

3Dモデリングされたコースを舞台に自由なスタイルで滑走が楽しめる、リアルなスノーボードゲームが登場。コースにはジャンプ台やスライド用のレール、壁などの仕掛けが施されているので、さまざまな遊び方ができるのだ。「1プレイヤー」や「サーキット」など、ゲームモードも充実。「対戦モード」を使った友だちとの対戦も熱いぞ!!



◀リアルに再現されたコースで、テクニックを磨き上げろ!

SLG

パチスロマスター〈Sammy SP〉

サミーの人気最新パチスロ機を完全シミュレート。目指せパチスロマスター!!

3|18 ▶ティー・イー・エヌ研究所 ▶¥4,300
▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

実機そのままの動きを完全再現!

ホールで人気のサミー最新パチスロ機「ピンピンカミサマ」など2機種を収録。グラフィックやリール制御などを忠実に再現した、実践的なパチスロSLGなのだ。実戦に役立つ「リプレイはずしモード」や「目押し練習モード」、「設定判別モード」を搭載し、初心者でもわかりやすい用語で解説。大当たりのデータなども詳細に表示してくれるぞ!!



◀実機の攻略に役立つ各種機能がたくさん用意されているぞ。

SPG

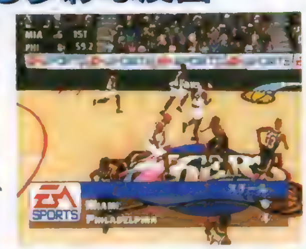
NBA Live99 エヌビーエー ライブ99

NBA公認の人気バスケットボール・ゲームの最新作。350名の実名選手が大活躍!!

4月 ▶エレクトロニック・アーツ・スクウェア ▶¥5,800(予)
▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)、MT、8P同時プレイ可

TV中継を思わせる多彩な演出

98年最新のデータにもとづいた、全29チーム・350名以上の実名選手が登場するバスケットボール・ゲーム。1試合のみの「エキシビジョン」や、1シーズンを丸ごと再現した「シーズン」など、ゲームモードも充実。練習用の「プラクティス」モードも用意されているぞ。また、「クリエイト・プレイヤー」で思い通りのチームが作れるのも特徴なのだ。



◀プレイヤーを熱くさせる演出が続々と登場する。

TBL

金沢将棋 月

将棋思考プログラムの第一人者・金沢伸一郎による「金沢将棋」シリーズ最新作!!

5|20 ▶セタ ▶¥6,800
▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)、2P対戦可

最新の思考ルーチンに勝てるかな!?

「コンピュータ将棋選手権」でNo.1の勝率を誇る、将棋思考プログラムの第一人者・金沢伸一郎の最新ルーチンを搭載したシリーズ最新作。通常対局のほかにも定跡研究に役立つ指定局面対局モードや、詰将棋モード、自由に駒組みできるモードなど、便利な機能を搭載。COMの強さも5段階に調整できるので、初心者でも安心してプレイできるのだ。



◀COM戦だけでなく、対人戦もできるようになっている。

 ※画面は開発中のものです。データ欄内に★印のあるソフトは、TGS' 99春出展ソフトです。

AVG

Dancing blade かってに桃天使Ⅱ ~Tears of Eden~

総計70分ものオリジナルムービーでつづるインタラクティブアニメ第２弾！　桃姫の出生を巡って繰り広げられる奇想天外、抱腹絶倒のストーリーがキミを待つ!!

3/18
▶コナミ
▶¥5,800(CD3枚組)
▶MC(1ブロック)
★

ついに桃姫出生の秘密が明らかに!? ファン待望の続編がいよいよ登場！

主人公の選択で、異なる展開が楽しめる、大好評のインタラクティブアニメ第２弾がついに登場！　今回は、ＣＤ３枚組という大ボリュームで、２つの物語と７通りのエンディングが楽しめるぞ。一匹の龍を助けて竜宮城へ招待された主人公に、乙姫が一目惚れ!?　乙姫の恋を応援する３姉妹ＶＳお狗、キジメとの主人公争奪戦を描くドタバタ喜劇の「竜宮城編」。桃姫と主人公との旅が終わる!?　桃姫出生の秘密に迫る、かなりシリアスな「世界樹編」。趣の異なる２つの物語で、「桃天」の世界を堪能しよう！



▲どこかりりしい桃姫の勇姿。華麗に舞うような戦闘シーンにも注目！



◀ＯＰに一瞬だけ登場する素顔の猿吉。彼の素性もついでに明かされる？



おまけモードも充実！

おまけムービーやイラストギャラリーなどなど、クリア後のお楽しみもたっぷり用意されているぞ。物語を１つクリアするたびに、新しいおまけが見られるようになっているぞ。



◀桃と主人公の微笑ましい幼少時代。前作のあらすじもハイレゾ表示で楽しめる。



2つの物語の序盤をすこ～しだけ紹介♥

其ノ一 世界樹編



▲桃姫は名前の通り本物のお姫様だった？　そりゃもう本人もびっくり。



▶念願かなって、ついに自分の生まれた国へと旅立つ桃。しかし、その心境は複雑なモノがあった。



◀桃に誤解されたまま、気まずい雰囲気の主人公。このまま２人の旅は終わってしまうのか？

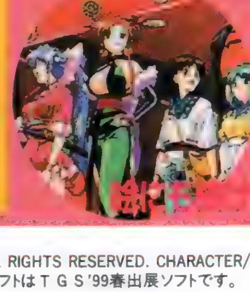
其ノ弐 竜宮城編



◀浜辺でいぢめられていたのは一匹の龍。成り行きから助けてしまう一行だが、この龍の正体は……。



▶龍をいぢめた悪ガキも即退散。乙女の「うるうる」は剣よりも強し!?



◀竜宮城に来てみれば、飲めや歌えの大宴会。騒ぎから逃げ出した主人公は、物静かな乙姫と出会う。

※データ欄に★印のあるソフトはＴＧＳ'99春出展ソフトです。

AVG

NOëL 3~mission on the line~
ノエル3 ミッション オン ザ ライン

女の子とのバーチャルな会話が楽しめる人気シリーズの最新作はなんとAVG!

発売中	▶パイオニアLDC
	▶¥6,900
▶MC(1ブロック)、マウス	

クリスマスイブの学校を襲う惨劇!!

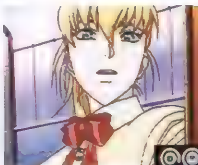
特徴的なシステムで女の子との会話を楽しめる人気シリーズに、最新作が登場したぞ! しかも、なんと今回はAVGなのだ! もちろん、ファンにはおなじみの「ビジュアルフォン」や「思い出くん」(遠隔操作カメラ)も登場するぞ。これらを駆使して情報を収集し、テロリストにとらわれた女生徒たちを救出するのが今回の目的なのだ。また、全体のテンポが改善されてSS版よりも遊びやすくなり、オマケモードもパワーアップ。データだけでなく、ビジュアルも見られるようになったぞ。



▲舞台は、初代「NOëL」に登場した代歩たちが通う学校。クリスマスパーティの会場で事件が発生!



▲ゲーム中には、豊富にムービーが挿入される。一度見たものは、クリア後にオマケモードで閲覧できるぞ。



◀今作で初登場の、「西村ティナ」。帰国子女とのことだが、事件にはどのようにかかわってくるのだろうか?



▶ハッキングによる情報収集も可能。集めた情報をもとにして、テロリストたちからの救出を目指すのだ。

AVG

倫敦精霊探偵団

霧の街・倫敦(ロンドン)を舞台に少年探偵の成長と冒険を描くAVG

5月(予)	▶バンダイ
	▶¥5,800
▶MC(1ブロック)	

謎を解くカギは深き霧の向こうに

時は19世紀、蒸気機関の発明によって街並みや生活が劇的に変化し始めた時代。このゲームはそんな時代を舞台に、探偵として成長していく少年の活躍を描いたAVGだ。主人公は腕ききの精霊探偵(精霊の力を借りて戦う探偵)と協力して、さまざまな難事件に立ち向かっていく。ゲームは斜め見下ろしの視点で進行し、個性的なキャラが続々と登場するぞ。



◀街並みや登場人物など、独特の世界観が魅力。

ETC

CINEMA英会話シリーズVol.3 嵐が丘

「映画のセリフならすぐ覚えられるのに…」そんなあなたにピッタリのお勉強ソフト!!

3/18	▶サクセス
	▶¥6,800(CD3枚組)
▶MC(1ブロック)	

遊んで映画に感動、同時に英語も勉強!

ゲームを遊ぶ感覚で英語を勉強できる「CINEMA英会話シリーズ」に、第3弾が登場したぞ。今回は、農場に暮らす一家を描いたヒューマンドラマの傑作「嵐が丘」が題材だ。もちろん、字幕の切り替えや早送り・巻戻し、見たいシーンへのスキップなどの便利な機能は今回も健在。自分の勉強スタイルに合わせて、自由にプレイすることができるのだ。



◀映画のセリフをそのまま使用しているので、生きた英語を学べる。

新作ソフトニュース NEWS

爆走の快感を味わえるRCGが登場!

映画さながらの豪快なカーアクションが魅力のRCG「テストドライブ」に最新作が登場。「テストドライブ5」はアメリカンな雰囲気のコースで、ライバル車を蹴散らしながらトップを競う。「~オフ・ロード2」は、砂漠や雪原など、過酷なコースを舞台に激しいレースが展開されるぞ。「大阪ナニワ摩天楼」は、大阪の街づくりを体験できるSLG。さまざまなコマンドを駆使して街を繁栄させるのが目的だ。「ABE'99」は、独特なテイストのACT。第2弾となる今作では、ボイスロックなどの新しいトラップが登場。コミカルなムービーも収録されている。「A列車で行こうZ めざせ! 大陸横断」は、都市開発SLGのシリーズ最新作。秘書から助言を受けられるなど、初心者も安心の機能を搭載している。



「テストドライブ オフ・ロード2」

テストドライブ5

▶3/25 ▶RCG ▶カプコン ▶¥5,800



◀ちなみに「テストドライブ オフ・ロード2」(左下の写真)は4月に発売が予定されているぞ。

大阪ナニワ摩天楼

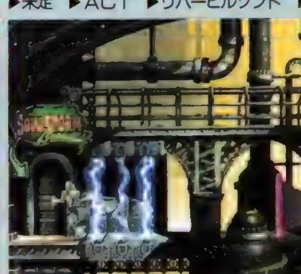
▶4月(予) ▶SLG ▶KID ▶¥5,800



◀純粋な都市開発だけでなく、「新幹線誘致」や「万博開催」など、イベントも豊富に発生するぞ。

ABE'99(エイブ'99)

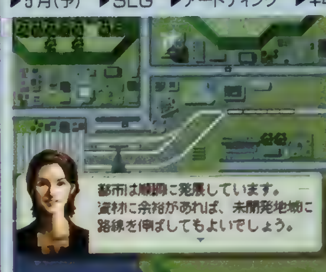
▶未定 ▶ACT ▶リバーヒルソフト ▶価格未定 ★



◀あのABEが帰ってきた! 敵に乗り移ったり仲間を助けたりの奇想天外アクションは今回も健在だ!

A列車で行こうZ めざせ! 大陸横断

▶5月(予) ▶SLG ▶アートディンク ▶¥4,800(予)



◀ライバルの登場や、助言を与えてくれる秘書など、新要素もたくさん用意されているのだ。

 ※画面は開発中のものです。データ欄内に★印のあるソフトは、TGS'99春出展ソフトです。

電撃 ポケットステーション PocketStation

1999 3/26

日本全国で売り切れ店が続出!! 予想を上回るポケステの超人気に、その影すら拝めない不運なユーザーも…。今回の電撃PocketStationでは、そんなポケステを取り巻く状況をレポート。新作情報もバッチリ掲載で、全ユーザーを強力にバックアップだ!!

発売から1カ月半―― ポケステどんな感じ!?

1月23日の発売から1カ月半。発売直後だけかと思われた品不足はいまだに続き、この電撃PocketStationにも「買えないよ〜」という読者の声が寄せられている。2月には「FFⅧ」や「ポケットムームー」のようなポケステ対応の人気タイトルが発売されたこともあり、ユーザーのポケステ熱は一段と高まっているようだ。今回は、「そろそろ買えてもよさそうなのにねぇ」という巷の声に答えるぞ！



▶これはJRの車内で見かけた広告。SCEIにしては、ちょっぴり地味かも。

SCEIに聞いてみた！

わかんないなら聞いちゃえ！ ということで、ポケステが買えない理由を直接SCEI広報の林さんに聞いてみたぞ！

――林さん、どこのショップでもポケステ売ってないんですけど〜。

林：本当にごめんなさい。現在も毎週出荷を続けているんですけど、ユーザーの皆さんのニーズが供給を上回っている状況で、すぐ品切れになってしまうんです。

――どのくらい出荷されてるんですか？

林：少しでも早く品不足が解消できるように現在工場をフル稼動して、生産しています。

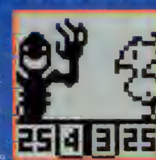
――『FFⅧ』の影響もありますよね。もう300万本近く売れてますから、全ユーザーがポケステを買うと、月産100万個作ってもぜんぜん足りない。

林：対応タイトルを発売してくださっているメーカーさんにも、もちろんユーザーの皆さんにも、本当に申し訳ないです。今は「もうしばらくお待ちください」としか言えないですが、努力はしていますので、よろしくお願いします。

――期待しています！

読者アンケートでわかった ポケステ使用の実態

では持っている人は何で遊んでいるのだろう？ 結論としてはやはり「FFⅧ」。発売直後ということもあって、圧倒的な人気を得ているぞ。



▶ポケステで遊べる「おでかけチョコボRPG」。

ポケステに何のデータを入れていますか？(98号アンケートより)

順位	タイトル	%
1	ファイナルファンタジーⅧ	52.2
2	ストリートファイターZERO3	20.9
3	クラッシュ・バンディクー3	10.4
4	ポケットムームー	7.5
5	ポポローグ	4.5
6	ARMORED CORE	1.5
6	R4	1.5
6	その他	1.5

注目の対応タイトルを一挙公開！

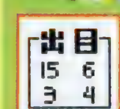
続々と登場するポケステ対応タイトル。今回はその中から発売間近の4本を紹介しよう。どれもポケステが必須というわけではないが、ポケステを使うとゲームの世界がさらに広がるものばかり。ゲットして即ダウンロードだ。

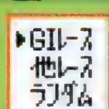
ギャロップレーサー3

ポケステを持って競馬場へGO！


▶人気の競馬RCGの第3弾だ。

このソフトではポケステにデータをダウンロードすると、本編のプレイデータをもとにした「出目」を手軽に算出できるのだ。「出目」とは数字の出方だけで勝ち馬を予想する、一種の神頼み的予想法。論証はないけど意外に的中することも!?





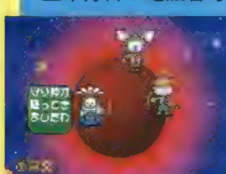
▲出目のパターンは実にさまざまなのだ。

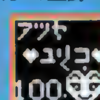
■テクモ■3月18日■¥5,800
■RCG■必要ブロック数3

太陽のお告げ

キミの運勢はこれでバッチリ！

「四柱推命」占いソフト「太陽のお告げ」では、携帯用占いソフトをダウンロードできる。自分の運勢だけでなく、出会った相手との相性もその場で判定可能。生年月日や電話番号も、300人まで登録できるのだ!!


◀本編ではさらに本格的な占いが楽しめる!!



▲相性占いは基本中の基本。意中の相手と。



▼もちろん今のあなたの運勢もバッチリ。

■プログレス■4月22日■¥3,800
■ETC■必要ブロック数1

ほけすてニュース
●TGSで悪魔をゲット！：アトラスから4月8日に発売される『デビルサマナー ソウルハッカーズ』。このソフトがポケステに対応しているのは以前お伝えした通りだが、なんと東京ゲームショウ（3月20日、21日）で、そのデータをダウンロードできることが決定した！ 当日会場内のアトラスブースに10ブ◆



▲スパークス
◀スパイロ

スパイロくんのパートナー トンボのスパークスを育てよう！

空飛ぶドラゴンが画面上をスイスイと走り飛ぶ、新感覚ACT『スパイロ・ザ・ドラゴン』。実はポケステにデータをセーブすると、主人公スパイロを助けてくれるパートナーのトンボが育成できる「とっくん！ スパークス」を遊べることが発覚したのだ!!


◀スパークスは常にスパイロのそばにいて、ダメージを防いだりしてくれる心強い相棒だ。


▶ポケステを接続してゲームをしていると、各ステージに一つずつタマゴが出現するのだ。

■SCEI■4月1日■¥5,800
■ACT■必要ブロック数10

「とっくん！スパークス」のメニューを紹介！



本編でタマゴをゲットすると、「タマゴぶくろ」にストックされる。この中から育てたいタマゴを選んで「飼育箱」に移し、以下のメニューで育成すれば、「タマゴ➡ヤゴ➡トンボ」の順に成長していくぞ!!

トンボとトンボの結婚もOK！



2匹のトンボを結婚させて、子どもを作ることもできる。結婚した2匹はどこかに消えて、後にタマゴを1つ残すのだ。育てればさらに優秀なトンボが…!?

そして対決も……！



通信機能を使って、お互いのトンボ同士を対戦させることも可能だ!!

①しょくじ



食事を与えてHPを回復させる。ときどき能力値も上下するぞ。



スパークス食べまくり!!
▲本編で先のステージに進むと種類が増えるぞ。食べ過ぎると太る場合も!?

②さんぽ

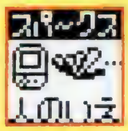


HPが回復する。食事と違って体重は増えないが、1度散歩に出すとしばらく操作ができなくなるのだ。



◀散歩に行ける場所は本編で先のステージに進むと増えていく。場所によっては2度と帰ってこない危険も…!?

通信機能で！



「人のいえ」を選べば、自分のトンボを友だちのポケステに貸せるのだ。

③とっくん



HPを消費して、特訓を行うコマンド。動くバーをボタンで止めることで、毎回成功率が決定される。成功すれば能力値がアップするが、失敗すると下がってしまうぞ（HPも大幅にダウン）!!



これが特訓!?
▲特訓内容は非常に多彩。でも、ピンタやクワガタって、いったい…!?

愛蔵版 封神演義

グッとくるミニゲームが目白押し！

愛蔵版となってパワーアップした本作は、ポケステにも完全対応!!「猿叩き」や「絵合わせ」など4種類のミニゲームで、本編ではなかなか手に入らないレアアイテムをガンガンゲットしよう。


◀これはカエルハイジャンプゲーム。


◀古典小説を題材としたS・RPG。魅力的な仙人たちが大活躍!!


▶桃救い猿叩きゲーム。猿を叩け！

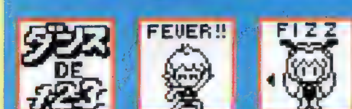
■コーエー■4月1日■¥6,800
■S・RPG■必要ブロック数4

シーバス1-2-3 DESTINY！運命を変える者！

リズムに合わせてダンスダンスダンス！


▶本編では何かとお金が必要なのだ。

極悪非道の主人公シーバスが大活躍するこのゲームでは、ポケステ用ミニゲーム「ダンスDE1-2-3」が遊べるのだ。リズムに合わせて表示されるボタンをタイミング良く押せば、画面上のキャラが華麗にダンス!! うまくクリアできると使えるキャラが増えるぞ。上手に踊って高得点を狙え!!



▲ジャストタイミングでダンス！ 使えるキャラクターはキッスとフィズの2人だ。

■ジャレコ■4月15日■¥5,800
■A・RPG■必要ブロック数9

ぽけすてニュース ◆ブロックの空きがあるポケステを持参すると、その場で対応育成ゲーム「P-メッチー」がもらえるぞ（ただし整理券が必要なので注意。整理券の配布方法については、当日の朝、ブースの係員に聞いてみよう）。ソフトの発売前に悪魔を育てられるチャンスだ！


PlayStation
TOSHIBA EMI TOMY ジェイアール東日本企画 JR
Nゲージ運転気分ゲーム、
いよいよ出発進行ッ!
3月11日より
発売開始!!
価格 5,800円
(税別)
1/150スケールのNゲージに乗って、世界最大のジオラマワールドを冒険だ!
■1/150スケールの"Nゲージ"を使った本格的なトレイン・シミュレーション。■超小型CCDカメラによる運転手視点で、世界最大のジオラマワールドを疾走。
■タイムアタックやアドベンチャーモードなどの新しい遊び方も盛りだくさん。■東芝EMI、TOMY、ジェイアール東日本企画、JR東日本が総力を結集!
小学校のプールほどの大きさの超巨大ジオラマを製作。その中を疾走する、新感覚のトレイン・シミュレーション。
ジオラマは、細部のディテールにこだわった職人芸的な精密さ。日本をそのまま凝縮したような変化に富んだ車窓!
超小型CCDカメラによる実写映像で、キミもNゲージの運転手! ポイント切り替えや電車の乗り換えも自由自在。
タイムアタックなどのゲームモードもいろいろ。この世界最大のジオラマのデータベースも収録。
東京
モードセレクト
シミュレータ
タイムアタック
データベース
オプション
発車オーライ!
Nゲージ運転気分ゲーム
ガタンゴトン
GATAN GOTON
1999年3月、新しい電車ゲームにお乗り換えください。
パソコン版 3月25日発売予定
[Win 95.98 対応] 予価 5,800円(税別)
飾って楽しい、走らせて楽しい。
特製Nゲージ、プレゼント!
商品に同梱されている「ユーザーはがき」をご返送いただいた方の中から、抽選で1,000名様にガタンゴトン特製Nゲージをプレゼント。
締　切:1999年3月25日(木)当日消印有効
当選発表:賞品の発送をもってかえさせていただきます。
※賞品に写真の線路は含まれません。賞品をNゲージで走らせるには、モーター付きの動力車等が必要です。※実際の賞品は、写真と色あいが異なる場合があります。
発売元:東芝EMI株式会社エンタテイメントソフト事業本部〒107-8510東京都港区赤坂2-2-17 ユーザーサポート Fax:03-5512-1796 東芝EMIのホームページ:http://www.toshiba-emi.co.jp
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。©1999 TOSHIBA-EMI LIMITED / TOMY / JR-KIKAKU / EAST JAPAN RAILWAY Co.


PlayStation
対応
The Future is Now
SNK
今、少女の中で何かが目覚める
ATHENA
Awakening from the ordinary life TM
プレイステーション専用ソフト/サイキックアドベンチャー
アテナ～Awakening from the ordinary life～
Now on sale!／3枚組
©SNK 1999
プレイステーション オリジナルソフト「アテナ」始動
未知なる力が覚醒した時、少女の日常は突然の終わりを告げた。
次々と襲いかかるトラブルの裏で動き始める巨大な陰謀。
人類の存亡をかけた麻宮アテナの戦いが今、始まる!!
インターネットでSNKの最新情報をキャッチしよう! “ネオジオポケット” の最新情報も満載! SNKホームページ http://www.neogeo.co.jp/
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6◆SNKサービスセンター ☎06(6339)0110 ※電話番号はお間違えなく。



enix presents
今、不思議な舞台(ステージ)の幕が上がる!
とびきりのハニーティーが できたけど
レッディの元気がないみたい・・・
PRESENTS
MAGIC NIGHT
Fiddler In Fairyland
Dr. Monstrolm's Terror House
アリス
普段はおとなしいが、いざという時は行動的になる少女。料理が得意で、どこかでそれが役に立つかも?
レミール
冒険心に溢れる活発な少年。不思議な事件に巻き込まれるが、持ち前の行動力で数々の謎に立ち向かう。
ハンドルを回すと
どこかで
何かが 動く音が聞こえた
MYSTIC ARK
まぼろし劇場
SFCで好評を博したファンタジックRPGの続編が、リアルタイムAVGとなってPSに登場!祭を控えてわき立つ町に起きた、小さな事件。町を訪れた劇団の座長、Mr.シルバーフィンガーチップスによって連れ去られた異世界で待ち受ける数々の冒険。さあ、アークたちと共に、不思議な世界の謎を解き明かすのだ!!
ミスティックアーク まぼろし劇場
■エニックス ■AVG ■3月18日発売 ■¥6,800
©プロデュース・山田章博・ツーファイブ・エニックス

WORLD

妖精たちの力を借りて世界の謎を解き明かせ!



Mr.シルバーフィンガーチップスによって、劇場に閉じこめられてしまった主人公。ここから脱出するには、4つの異世界で出会うことになる妖精やアークたちの力が不可欠だ。ここでは、様々な力を持つ7人のアークと不思議な「ミスティックアーク」ワールドの魅力を紹介しよう。

力のアーク
曲芸師の格好をしており、文字通り力を必要とする場面では大活躍してくれる。大きな帽子が力の源。

彼らの助けなしでは冒険は不可能! 妖精とアークが世界のカギを握る!!

カードを使って妖精を呼び出せ!

異世界で出会う妖精やアークたち。彼らは冒険中に手に入るカードを使うことによって呼び出すことができる。呼びかけに応えて現れた妖精やアークは、人や物に宿らせることによって、様々な力を見せてくれるのだ。



▲カードを使うことでHPの回復も可能だ

精霊	壷やタンスなど、様々な物に宿っている。カードゲーム好きで、勝負を挑んでくることも
妖精	より力を持った精霊。カードで呼び出すことができ、人に宿して様々な感情を与えられる
アーク	試練を経た妖精が真の力に目覚めたもの人や物に宿らすことができる

▶アークは火をつけたり物を動かしたりと、物理的な効果を発揮することができる。





▲呼び出した精霊やアークは、しばらく主人公の周りを漂っている。主人公と仲がよければよいほど、アークたちは長時間主人公に付いてきてくれるのだ。



◀勇気や希望を与えるなど、妖精を宿すことによって相手に様々な感情を呼び起こすことが可能



▶妖精たちはカードを消費することによって呼び出すことができる。



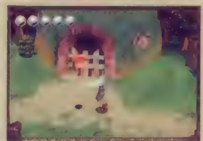
勇気のアーク
人の心に眠る勇気を呼び覚ますことができるアーク。また、火を操うことに長け、物に火をつけることが可能。



夢のアーク
いたずら者のアークで、困った物を動かすことができる。

『ミスティックアーク』の世界の歩き方

本作の基本操作は、とっても簡単。物を調べたいときや人と話したいときには、前に立って○ボタン1つでOK。移動時にはダッシュで素早く行動することも可能なので、敵との無駄な戦闘を避けることもできる。またどこかで手に入る武器を使えば、より強力な攻撃をすることが可能になるぞ。



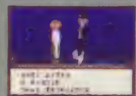


▲敵と会ったら□ボタンでパンチ。✚↑でフック、✚↓でキックだ

◀怪しい物の前ではとりあえず○ボタンを押してみよう

チュートリアルが超充実!

プレイ中に新たな操作が必要な場面になると、案内が現れて教えてくれる。親切設計がうれしいのだ。





▶ゲームをうまく進め、どんどんカードを入手しよう



冒険で手に入るカードを使って、精霊や妖精たちとカードゲームを楽しむことができる。カードを成長させたり、枚数を増やしたりすることが可能なので、どんどんプレイしよう。

思い出のアーク
花の形のパイプを吹いている少年で、現在記憶を失っている。忘れてしまった力は一体どこに?



希望のアーク
植物につぼみを付け、開花させることができる双葉の精。手品をつかさどるが、その正体は謎に包まれている。

HOW TO PLAY! カードゲームの遊び方

『ミスティックアーク』の世界で大流行! カードゲームに誰もがハマる!!

カードは成長する!

自分のカードは、相手に勝つことによって記された数字が大きくなっていく。7のカードが勝つと○マークが付いてグレードアップ。



◀○マークが3つ付くと、良いことがあるかも?

基本ルールは、お互いに出したカードの数字の大きさを比べていくという簡単なもの。相手に負けるとカードの数字が小さくなってしまうのだ。

▼ランダムで手持ちのカードを4枚抜き出す。

▼4枚のカードから場に出すカードを決定



▲負けるとカードの数字が1減ってしまうぞ。

▲相手に勝つとカードの数字が1増える

妖精・アークの信頼度をアップ

手持ちのカードの数字や枚数が多いと、アークたちの信頼度がアップする。信頼度が高いと、呼び出したあともアークたちは主人公にずっと付いてくるようになるぞ。



◀妖精たちの信頼度は重要



知恵のアーク
アークになるため最後の知識の書を探している。人間以外の物体に知恵を与えられる。

カードには特殊効果がある!

カードは横位置で場に出すことによって、特殊効果を発揮する。効果は以下の通り。



カード	特殊効果
勇気のカード	自分のカードの数字をランダムに変えることができる
知恵のカード	相手と自分のカートの数字を入れ替える
夢のカード	相手のカートの数字をランダムに変えることができる
力のカード	相手のカートの数字を自分のカートの数字に加える
友情のカード	相手のカートの数字を自分のカートの数字と同じにする
思い出のカード	場に出す前の状態になり、やり直しになる
希望のカード	相手が次に出すカードを選択することができる
FCのカード	相手の出したカードを奪う



友情のアーク
不信を解き、友情を甦らせるアークで、思い出のアークとは兄妹。友だちを陣に入れて守る傘を持っている。

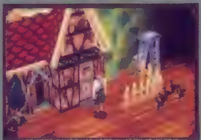
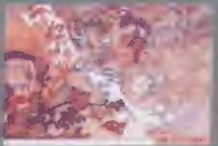
冒険を有利に進めるカードゲームシステム!

SYSTEM

WORLD

奇妙で魅力的な4つの世界

本作の冒険の舞台は、我々が暮らす日常とはどこかが違う奇妙な世界。妖精の住むファンタジックな世界やマッドサイエンティストの研究所内など、4つの世界を巡り、それぞれの世界の持つ不思議な魅力を味わおう。

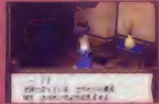
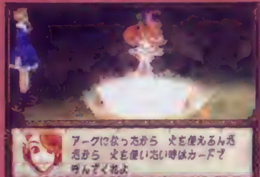





SYSTEM

謎解きと戦闘が冒険を盛り上げる!

リアルタイムAVGである本作には、突如現れる敵との戦闘や奇妙な謎かけなど、さまざまな困難が待っている。いろいろなものを調べ、会話を繰り返してヒントやアイテムを入手。そしてアークたちと協力し、立ちふさがる謎を解き明かしていかなければならないのだ。




▲妖精はさまざまな試練を乗り越えることでアークへと成長し、特殊な能力に目覚める。

『ミスティックアーク』の世界へようこそ!

私の主催するショー「魔法の夜」へようこそ！ 主賓であるキミを退屈させないよう、趣向を凝らした出し物を用意したつもりだ。さあ、心ゆくまでゆっくり楽しんでいってくれたまえ！

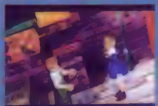


Mr.シルバーフィンガーチップス
劇団の座長を名乗る、燕尾服にかかし頭の謎の人物。彼の目的は何なのか?

STORY

平和な港町で起こった小さな異変

創立100周年の祭を間近に控えた小さな港町で、祭の日を待つ人々の間に、たくさんのビラがばらまかれた。ビラをまいた主は劇団の座長、Mr.シルバーフィンガーチップス。人人は久々に町を訪れる劇団を心待ちにした。だが祭の日が近づいてもいっこうに劇団が準備される様子はなく、不思議がる人人をよそにビラはまかれ続けた。祭の日は刻一刻と近づき、そしてついに明日、その日を迎えようとしていた……。

第一幕 妖精郷

誌上完全リプレイ

謎多き劇団の座長、Mr.シルバーフィンガーチップスによって、劇場に閉じこめられてしまった主人公。果たして彼は敵なのか、味方なのか。そして、主人公は劇場から無事外に出ることができるのか？ ここではゲーム序盤から、主人公が最初に訪れる異世界“妖精郷”をクリアするまでを、ストーリーを追って物語風に紹介しよう。

STORY

最初に訪れるファンタジックワールド“妖精郷”の物語を大公開!!

序章　閉ざされた劇場

目覚めたあなたがいた場所は、誰もいない劇場の中でした。どうやらあの座長に閉じこめられたようです。出口を求めて劇場を調べ回ってみると、突然ものすごい音が廊下から聞こえました。恐る恐る扉を開くと、見たこともないような大きな黒犬があなたに襲いかかって来たのです！

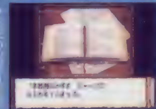


▲主人公を見知らぬ世界へ連れ去った座長の目的とは？

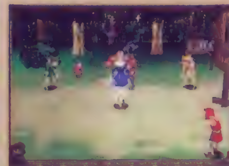



◀4色の台に3色の花瓶。これらが意味するものは……。

冒険のヒントは座長の日記に!



第一章　妖精の国へ



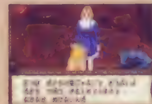


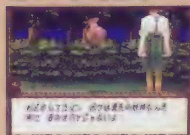
▶最初は陽気な妖精たち。しかし最近現れるようになった黒犬にみんなおびえている

黒犬が走り去った壁の穴をくぐり抜けてみると、そこはまばゆい森の中でした。周りにいた奇妙な格好の人たちに話を聞くと、ここは妖精の国だというのです！ しかし、またしても現れた黒犬に、ピクシーたちは驚いて一目散に逃げ出してしまいました。

第二章　勇気の妖精との出会い


◀ピクシーの家は鍵がかかって入れない





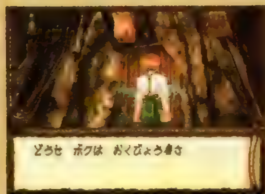
逃げ出したピクシーを探しているうちに、いろいろなものに出会います。黒犬におびえて家から出ようとしないジャック、眠りこけてなかなか起きてくれないトレント爺さん…。そして最後に、しゃべる壷に出会いました。なんとこれは勇気の妖精で、壷から出られなくなったというのです。さあ、彼を助けるために“妖精の塩”を探しに行きましょう！

第三章 臆病者のジャックと老木トレント

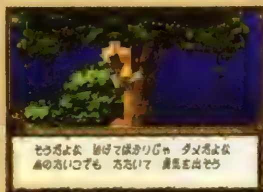


▲扉越しに勇気の妖精を宿すことで、臆病者のジャックに家のドアを開けさせることができる。

勇気の妖精を助けることができたあなたは、お礼に勇気のカードをもらいました。これで臆病者のジャックに会うことができます。彼が言うには、アークになる方法を知っているヴィルデ・フラウに会うためには、老木のトレント爺さんを訪ねて聞くといい、とのことでした。



◀黒犬におびえて、ジャックは扉を開けない。



▶トレントを起こすには〝森のたいこ〟が必要だ。



▲トレントの悩みを解決してあげれば、ヴィルデ・フラウに会う方法を教えてくれる。

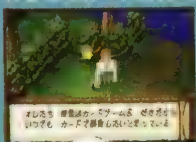
選んだキャラで展開が変わる!



[illegible]

精霊とカード勝負!

[illegible]



第四章 泉の大精霊ヴィルデ・フラウ

泉の水を掛けてあげたお礼に、あなたはトレントから〝森のメダル〟をもらいました。メダルを持って泉へ行くと、ついにヴィルデ・フラウが目の前に！



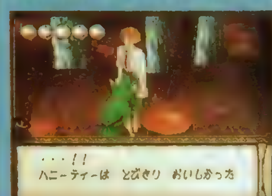
▲着いたとたん、メダルを泉の中に落としてしまう。だが、あわてる主人公の目の前に3枚のメダルを手にしたヴィルデ・フラウが…。



◀ヴィルデ・フラウから受け取った銀の棒を、ジャックに渡して〝銀の笛〟へと作り替えてもらう。これで残すは黒犬との対決だけだ！

寄り道するといいことあるかも!?

[illegible]



第五章 黒犬との戦い！

「黒犬をこらしめ、ピクシーたちを助ければアークになれるでしょう」――ヴィルデ・フラウの言葉を胸に、あなたと勇気の妖精は黒犬のもとへ向かいます。そしてついに、2人の前に黒犬が現れました！　しかしあなたの手には、ジャックに作ってもらった〝銀の笛〟があります。恐れずに笛を掲げ、高らかに吹くあなた。次の瞬間、そこには……！





▶黒犬を退治すると、勇気の妖精が輝きだし、〝勇気のアーク〟へと成長する。


▲ついに黒犬との対決！　こちらにはジャックに作ってもらった〝銀の笛〟と勇気の妖精が付いている。はたして勝負はどうなる!?


ヴィルデ・フラウ
妖精郷の泉を守る、美しい大精霊。妖精がどうすればアークになれるかを主人公に教えてくれる。

物語は続く――そして次の世界へ…

会場でのわずかな時間をすべて有効に使い切りたいアナタのための……

東京ゲームショウ'99春 Spring

開催直前 最終攻略ガイドブック

本誌特別取材班・編

この春最大のイベントが始まる!! 今回は、会場必携のTGS'99春完全データ集を掲載してこのイベントを完全掌握!! 出かけるときにはDPSを忘れずに！



Let's Play!
（とことん遊べ）



Get the CharacterGoods!
（オリジナルグッズを手に入れろ）



Catch the New Title!（新作情報知りまくり）

（写真は昨年秋のものです）

「東京ゲームショウ'99春」インフォメーション

開催日 3月20日（土）10:00～18:00
3月21日（日）10:00～17:00

開催場所 幕張メッセ1～8ホール

主な交通機関と行き方

- **電車** ＪＲ京葉線・海浜幕張駅より徒歩５分
ＪＲ総武線・幕張本郷駅よりバスで15～20分
- **バス** ＪＲ総武線・幕張本郷駅から海浜幕張駅行バス（約15分）で海浜幕張駅へ向かうか、マリンスタジアム行バス（約20分）で直接会場へ
- **車** 東関東自動車道湾岸習志野ＩＣ、または京葉道路幕張ＩＣより５分程度。
※専用駐車場（収容台数5500程度）あり

入場料 一般（中学生以上）¥1,200（税込）

問い合わせ先
「東京ゲームショウ」イベント事務局
03-3591-1421（平日の10:00～18:00）

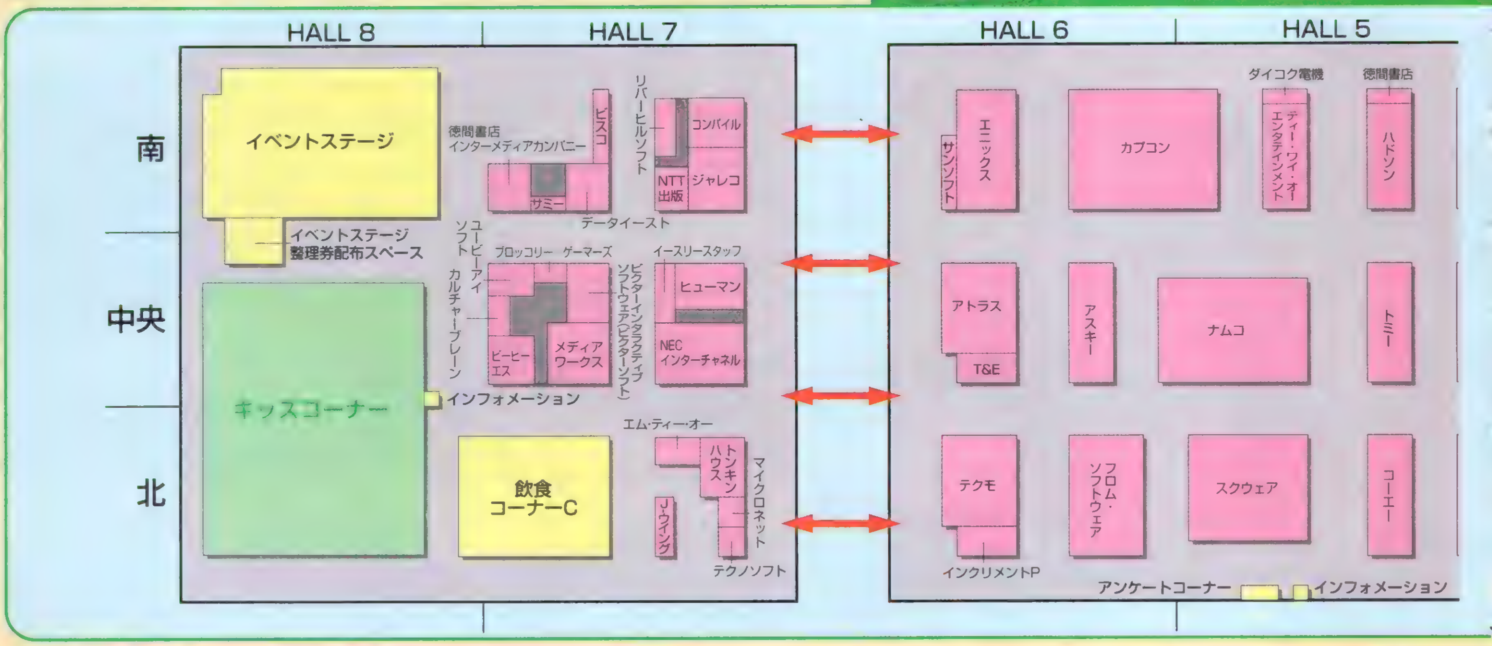
出展タイトルは350本以上!!

ＴＧＳ'99春の開催まで残りあと１週間!! 春秋恒例となったゲームの祭典「東京ゲームショウ'99春」がいよいよ始まるぞ。新作発表あり、関連グッズもあり、ゲーム大会からステージイベントまで、とにかくゲームに関する〝遊び〟のすべてが集結するこのイベント。各出展メーカーも準備に余念がなく、ユーザーの盛り上がりも最高潮に達しているのだ。今回も広大な幕張メッセの会場で、82社378タイトル（うちＰＳは180、３月１日現在）がキミの来場を待っているぞ!!

当日発表の大作もアリ!?

今回はＴＧＳ'99春の開催を楽しみに待っている読者のために、ＤＰＳ特別取材班の総力をあげた開催直前特別企画、「ＴＧＳ'99春最終攻略ガイドブック」をお送りするぞ。会場ＭＡＰや出展タイトルリスト、イベントの細かい情報など、ＴＧＳ'99春のすべてがここに!! 事前のチェックから当日の道案内まで、幅広く活用しよう。さらにこのリストにも載っていない当日発表の大作の存在も!? 可能な限り表に記載しているので、自分自身の目で確かめに行ってみよう!!

TGS '99 SPRING 会場MAPは



TGSのイカした歩き方 1
1998年に日本国内で発売されたコンピュータエンターテインメントソフトウェアの中から優秀な作品を選考・表彰する「第３回CESA大賞」。専用ハガキやインターネット（CESAホームページ URL http://www.cesa.or.jp）での投票は３月19日までだが、TGS'99春の会場内に設置される「CESA大賞投票コーナー」（キッズコーナーにも設置）でも投票を受け付けている。抽選で海外旅行やパソコンなどの豪華賞品もプレゼントされるので、気軽に投票してみよう。キミの１票で'98年のベストゲームが決まるぞ!!

これだけできる！　TGSの遊び方を徹底紹介!!

1. 新作ソフトを体験プレイ

まずは基本の試遊台チェック！　ソフトを紹介するとき一番説得力があるのは、直接ユーザーにプレイしてもらうこと。だからどのメーカーも可能なかぎりの試遊台を用意しており、ほとんどのタイトルが当日、何らかの形でプレイできるようになっている。気になるタイトルをチェックして、ソフト購入の参考にしよう!!　また単にプレイするだけではなく、感想や要望をメーカーに伝えておけば、ゲームに反映されるかもしれないぞ。アンケートなどが用意してあるときは、積極的に記入していこう!!



2. 各ブースのイベントを見る&参加

ＴＧＳのお祭り要素を代表するのが、各ブースで行われるゲーム大会などのイベントの数々。どのメーカーも趣向を凝らした企画を準備しているので、これに参加するだけでもＴＧＳに行く価値はあるぞ。次のページにメーカー別イベント予定表を掲載しているので、参考にして効率よく見て回ろう!!



3. PCソフトに触れる

ＰＣコーナーには10社25タイトルを予定。Ｗｉｎ用の『女神異聞録～ペルソナ～』や『サクラ大戦』、『ナムコ・コレクション』シリーズなどの話題作が出展されるぞ。今まであまりＰＣに興味のなかったキミも、この機会に触れてみては？

4. 物販ブースでレアアイテムをゲット！

回を重ねるごとに規模を拡大してきた物販ブース。会場限定グッズの販売やオリジナル特典など、ＴＧＳならではの魅力が満載。これを逃したら２度と入手不可能なレアグッズも存在するので、開場と同時に行列ができるほどの人気コーナーなのだ。また、各メーカーの関連グッズをまとめてチェックできるめったにない機会なので、お目当ての商品がない人にも一見をおすすめするぞ。ブラッと見て回るうちに、お気に入りのグッズが見つかるかも!?



5. ステージイベントをとことん見る

ブースイベントとは別に、特設ステージで行われるものもある。開催時間は下の表の通りだが、どのステージも人気が高いので、時間ギリギリに行ったのではまず間に合わない。併設されている配布スペースで事前に整理券が配布されるので、まめに足を運んで配布時間などを確認しておこう。

ステージイベントプログラム

20日	12:00～13:45	危険なクリエーター・トークバトル
	14:30～15:15	コナミ　ステージ
	15:45～16:30	ゲーマーズドリーム　ステージ
	17:00～17:45	CESAチャリティーオークション&大抽選会
21日	11:00～12:30	CESA大賞プレゼンツ～あの54タイトルに挑戦！
	13:00～13:45	エム・ティー・オー　ステージ
	14:30～15:15	コナミ　ステージ
	15:45～16:30	CESAチャリティーオークション&大抽選会

物販ブースの見どころチェック

■アトラス
『真・女神転生』Ｔシャツ３種、ストラップ、キーホルダー、トレカ

■カプコン
『トロンにコブン』、『ZERO 3』、『バイオハザード』などのテレカや文具ほか多数

■コナミ
『beatmania pocket 2』先行販売、『ときめき』会場限定商品

■スクウェア
『ＦＦⅧ』関連グッズほか

■タイトー
『電車でＧＯ！』特製鉄道時計　ほか限定品

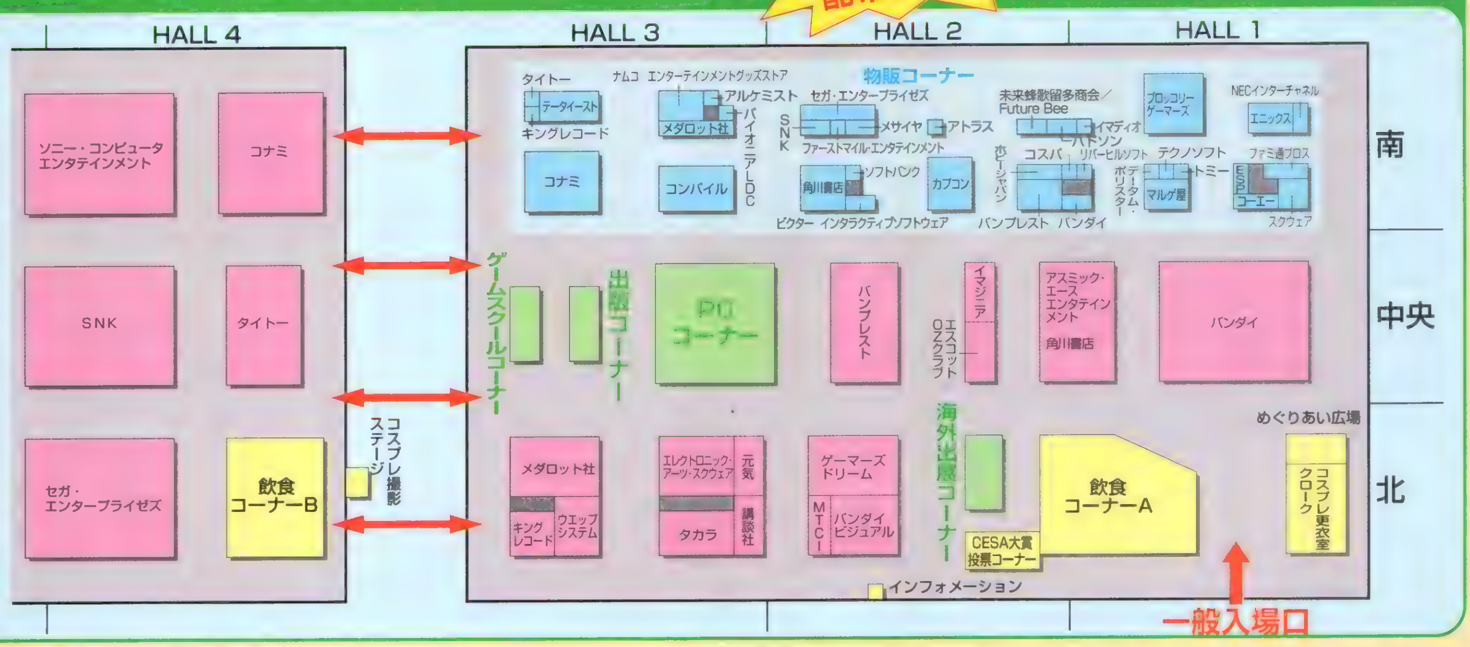
■バンプレスト
『スーパーロボット大戦』ピンズ／『サイバスター』携帯ストラップ、フィギュア
『センチメンタルジャーニー』タロットカード、壁掛時計パート２、トレカ

6. キッズコーナーで遊ぶ！

お子様をお持ちの読者（あるいは小さな読者さん）はキッズコーナーに行ってみるといい。ハドソンやコナミといった12社が、子ども向けのタイトルやイベントを用意して待っているのだ！　ただし小学生以上(保護者除く)は入れないので注意。

ほかにも…　各メーカーのコンパニオンはゲームにちなんだコスプレをしていることが多い。そのあたりに注目して見ていけば新たな発見があるかも!?　一般参加者のコスプレもＯＫだぞ!!

下の通り。次のページは 出展タイトル ブースイベント 配布グッズ を一挙掲載!!



１度でもＴＧＳに参加したことのある人なら実感していると思うけど、とにかく会場内は広くて人が多い!!　大混雑を想定した準備をしておくのはもちろん、会場に入ってからも細心の注意をはらって行動したい。１番怖いのが同行者とはぐれてしまうこと。必ずはぐれた場合の待ち合わせ場所をあらかじめ決めておくようにしよう。その場合、１ホールの端にある「めぐりあい広場」がおすすめ。入り口のすぐわきにあるので、最初に入ったときに確認しておけば確実なのだ。基本的だけど、大切なことだぞ!!

出展タイトル

これで完璧！　出展予定のＰＳタイトルを完全網羅!!

会場チェックに欠かせないメーカー別出展タイトルリストを完全掲載！！　試遊台での体験プレイが可能かどうかもあわせて表記してあるので、当日の行動予定を決めるときの参考にしてほしい。

メーカー名	タイトル	ジャンル	発売日	体験プレイ
アスキー	悠久のエデン	RPG	4月22日	○
	ウィザードリィ～DIMGUIL～	RPG	春	○
	ガレリアンズ	AVG	春	○
	TANK SIMULATOR（仮）	SLG	春	○
	UFO　—A DAY IN THE LIFE—	ETC	春	○
	トリフェルズ魔法学園　初等部	AVG	未定	○
アスミック・エース	東京魔人學園剣風帖	AVG	発売中	○
エンタテインメント	東京魔人學園朧綺譚	AVG	4月22日	○
	東京惑星プラネトキオ	AVG	夏	
	宇宙機動ＶＡＮＡＲＫ（ヴァンアーク）	AVG	夏	○
	森の王国	S･RPG	夏	
	眠ル繭	RPG	秋	○
アトラス	デビルサマナー ソウルハッカーズ	RPG	4月	○
	ペルソナ２　罪	RPG	夏	○
イマジニア	デジタルアートコレクション ヒロ･ヤマガタ(仮)	ETC	未定	
インクリメントＰ	ヘキサムーン・ガーディアンズ	AVG	8月	○
ウエップシステム	RISING ZAN ～THE SAMURAI GUNMAN～	ACT	3月25日	○
ＳＮＫ	～幕末浪漫～月華の剣士	対戦ACT	2月25日	○
	ATHENA—Awakening from the ordinary life—	AVG	3月11日	○
	ザ･キング･オブ･ファイターズ'98　DREAM MATCH NEVER ENDS	対戦ACT	3月25日	○
エスコット	Knights of GENESIS	S･RPG	1999年	○
	Pixygarden	SLG	1999年	○
	ＮＥＵＥＳ（ノイエス）	SLG	未定	
	White Diamond（ホワイトダイアモンド）	SLG	未定	
（ＯＺクラブ）	釣道～渓流・湖編～	SLG	発売中	○
（ＯＺクラブ）	釣道　海釣り編（ザ・ベスト）	SLG	3月25日	○
エニックス	バストアムーブ２～ダンス天国ＭＩＸ～	ACT	6月3日	○
	せがれいじり	ETC	4月15日	○
	ポップン・タンクス！	対戦ACT	夏	○
	ドラゴンクエストⅦ	RPG	未定	
NECインターチャネル	FAVORITE DEAR（フェイバリットディア）	SLG	発売中	○
	ジェイルブレイカー	AVG	6月3日	○
ＮＴＴ出版	Little Lovers She so game	恋愛RPG	夏	
エレクトロニック･アーツ･スクウェア	X-Games PROBOARDER	SPG	3月11日	
	ＮＢＡ　Ｌｉｖｅ９９	SPG	4月	
	TIGER WOODS 99 PGA TOUR GOLF	SPG	4月8日	
角川書店	ゲートキーパーズ	S・RPG	夏	
	ルナ　シルバースターストーリー（ザ・ベスト）	RPG	4月28日	
	ルナ２ エターナルブルー	RPG	5月27日	
	モンスター・コレクション	RPG	春	○
	スレイヤーズ ろいやる２	RPG	6月24日	
カプコン	マジカルテトリスチャレンジ featuring ミッキー	PZG	3月18日	○
	トロンにコブン	未定	未定	
カルチャーブレーン	プロ麻雀「兵」２	TBL	4月22日	
	ＳＤ飛龍の拳伝説	対戦ACT	5月	
	スーパーチャイニーズファイターＥＸ	対戦ACT	6月	
	バーチャル飛龍の拳２	対戦ACT	7月	
	シェラザード伝説　黄金の帝国（仮）	RPG	未定	
	飛龍の拳コレクション（仮）	ACT	未定	
キングレコード	奏(騒)楽都市 OSAKA	SLG	3月11日	
	スーパーバスフィッシング ＤＸ	SLG	6月	
講談社	八神ひろきのGAME-TASTE 胸騒ぎの予感	SLG	5月	
	BOYS BE…　2nd Season	SLG	夏	
	（新作タイトルの発表アリ→詳細は会場で！）	AVG	未定	
コーエー	ＧⅠジョッキー	SLG	3月11日	
	ＧⅠジョッキー　初回限定版	SLG	3月11日	
	愛蔵版　封神演義	S・RPG	4月1日	
	信長の野望 将星録 with パワーアップキット	SLG	4月1日	
	Zill O'll	RPG	未定	
コナミ	SILENT HILL	AVG	発売中	
	家にポチがやって来た～In my pocket～	SLG	3月11日	○
	Dancing Blade かってに桃天使Ⅱ～Tears of Eden	AVG	3月18日	○
	ときめきメモリアル　ドラマシリーズvol.3～旅立ちの詩～	AVG	4月1日	○
	ダンスダンスレボリューション	ETC	4月15日	○
	新時代劇アクション　羅刹の剣	ACT	4月28日	○
	聖少女艦隊バージンフリート	AVG	5月20日	○
	メルティランサー　The 3rd Planet（仮）	SLG	春	○
	あいたくて…～your smiles in my heart～	SLG	未定	○
	ビートマニア APPEND GOTTAMIX（仮）	ETC	5月27日	○
（東芝EMI）	Ｎゲージ運転気分ゲーム「ガタンゴトン」※１	SLG	3月11日	
	キャプテン・ラヴ　※２	AVG	3月11日	
コンパイル	わくぷよダンジョン　決定盤	RPG	3月18日	
サミー	実戦パチスロ必勝法！サミーレヴォリューション２	SLG	4月	
サンソフト	必殺パチンコステーション４～ヒーローたちの挑戦～	SLG	3月11日	○
	必殺パチンコステーションクラシック～復活'なつかしの名機たち～	SLG	3月25日	○
ジャレコ	ＯＰＴＩＯＮ チューニンクカーバトル２	RCG	発売中	○
	シーバス1-2-3 DESTINY '運命を変える者'	A･RPG	4月15日	
	テトリスプラス	ＰＺＧ	発売中	○
スクウェア	ファイナルファンタジーコレクション	RPG	3月11日	
	ファイナルファンタジーコレクションアニバーサリーパッケージ	RPG	3月11日	
	チョコボレーシング～幻界へのロード～	RCG	3月18日	
	サガ フロンティアⅡ	RPG	4月1日	○
	サイバーオーグ	ACT	4月22日	
	Racing Lagoon	RPG	5月27日	○
	（新作タイトルの発表アリ→詳細は会場で！）	未定	未定	
	（新作タイトルの発表アリ→詳細は会場で！）	未定	未定	
SCEI	ウンジャマ・ラミー	ACT	3月18日	
	スパイロ・ザ・ドラゴン　初回限定版	ACT	4月1日	○
	スパイロ・ザ・ドラゴン　通常版	ACT	4月1日	
	（新作タイトルの発表アリ→詳細は会場で！）	未定	未定	
タイトー	電車でＧＯ！２	SLG	3月18日	
	スーパーマン	ACT	未定	
	（新作タイトルの発表アリ→詳細は会場で！）	RPG	未定	
タカラ	コンバットチョロＱ	ACT	発売中	○
	チョロＱ VER1.02（ザ・ベスト）	RCG	発売中	
	チョロＱ２（ザ・ベスト）	RCG	発売中	○
	チョロＱ３	RCG	発売中	
	チョロＱマリン Ｑボート	RCG	発売中	○
	装甲騎兵ボトムズ　ライトニングスラッシュ	ACT	3月18日	
	装甲騎兵ボトムズ ライトニングスラッシュ 初回限定「Perfect Soldier Box3」	ACT	3月18日	○

メーカー名	タイトル	ジャンル	発売日	体験プレイ
	勇者王ガオガイガー —BLOCKADED NUMBERS—	AVG	4月	
Ｔ＆Ｅソフト	Sonata（ソナタ）	RPG	発売中	○
ティーワイオー	ラブラブ・トロッコ	ACT	夏	○
	ストリートスクーターズ	RCG	夏	○
	ワールドツアーコンダクター ～世界夢紀行～	AVG	夏	
	フォーミュラ･ニッポン '99 ～レーシングドライバーになろう!～	RCG	夏	
	ルングルング～ドロシーの大冒険～	AVG	夏	
	スプーキー･ブーキー!!～おばけのドキドキ大作戦～(仮)	ACT	秋	
データイースト	探偵神宮寺三郎 EarlyCollection	AVG	8月	
	マジカルドロップＦ～大冒険も楽じゃない！～	PZG	9月	○
	探偵神宮寺三郎　灯火が消えぬ間に	AVG	11月	
テクノソフト	おみせｄｅ店主	RPG	4月8日	○
	（新作タイトルの発表アリ→詳細は会場で！）	未定	未定	
テクモ	モンスターファーム２	SLG	発売中	
	ギャロップレーサー３	RCG	3月18日	
徳間書店	ちびきゃらゲーム 銀河英雄伝説	TBL	5月27日	○
	ちびきゃらゲーム 銀河英雄伝説限定版	TBL	5月27日	
徳間書店／インターメディアカンパニー	クリックまんが　※３	ETC	6月24日	
	クリックまんが　※４	ETC	6月24日	
	クリックまんが　※５	ETC	6月24日	
	クリックまんが　※６	ETC	6月24日	
トミー	トミカタウンをつくろう！	SLG	3月11日	
	ひっとばっく	ACT	4月15日	
	ガンホーブリゲイド	SLG	1999年	
トンキンハウス	Ｌの季節　A piece of memories	AVG	夏	
ナムコ	子育てクイズもっとマイエンジェル	ETC	3月25日	○
	ワールドスタジアム３	SPG	4月8日	
	エースコンバット３　エレクトロスフィア	STG	1999年	○
	STAR IXIOM（スターイクシオン）	STG	1999年	
	ドラゴンヴァラー	A･RPG	未定	○
バンダイ	デジモンワールド	RPG	発売中	
	宇宙戦艦ヤマト　遥かなる星イスカンダル	SLG	発売中	
	ミリオンクラシック	SLG	3月	
	ドクタースランプ	AVG	3月18日	○
	FISHING FREAKS BassRise	ACT	3月25日	
	FISHING FREAKS BassRise(コントローラ同梱)	ACT	3月25日	○
	時をかける少女	AVG	春	
	ＳＤガンダム G GENERATION-0	SLG	夏	
	一撃	SLG	夏	
	COUNTDOWN VAMPIRES（カウントダウンバンパイアーズ）	AVG	秋	
	機動戦士ガンダム ギレンの野望～ジオンの系譜～	SLG	冬	
バンダイビジュアル	超時空要塞マクロス　愛・おぼえていますか	STG	4月	○
	マクロス VF-X２	STG	夏	○
	ゲッターロボ大決戦！	SLG	夏	○
	PATLABOR THE GAME（仮）	AVG	夏	
	星界の紋章（仮）	SLG	冬	
バンプレスト	バス釣りにいこう！	SLG	4月	○
	スーパーロボット大戦Ｆ　完結編	S・RPG	4月15日	○
	プレイスタジアム４　不滅の大リーグボール	SPG	夏	○
	クイズキャラおけドン！ 東映特撮ヒーローPART１	ETC	夏	○
	スーパーロボット大戦コンプリートボックス	SLG	6月	○
	PART'SDIK	ACT	夏	○
BPS	THE NEXT TETRIS	PZG	発売中	○
	FISHER'S ROAD（フィッシャーズロード）	SLG	3月11日	○
	BPSザ チョイス松方弘樹のワールドフィッシング	SPG	4月28日	
ビクターインタラクティブソフトウェア（ビクターソフト）	村越正海の 爆釣シーバス・フィッシング	SLG	3月25日	○
	クラシックロード2	SLG	4月1日	○
	エターナル チェイン	RPG	春	
ビスコ	エラン	SLG	4月1日	
ヒューマン	全日本プロレス～王者の魂～	SPG	4月8日	○
	リモートコントロール･ダンディ～戦え！㈱ロボット警備隊～(仮)	ACT	夏	○
フロム・ソフトウェア	ARMORED CORE MASTER OF ARENA	ACT	2月4日	○
	SPRIGGAN LUNAR VERSE	ACT	夏	○
	ECHO NIGHT ＃２ -眠りの支配者-	AVG	夏	
メディアワークス	Lord of Fist	対戦ACT	7月15日	○
リバーヒルソフト	ワールド･ネバーランド２～プルト共和国物語～	SLG	発売中	
	ABE'99	ACT	未定	○
UBIソフト	All star Tennis '99	SPG	3月18日	○
	スーパー・バトル・レーシング S.C.A.R.S.	RCG	4月	○

●ここで紹介しているタイトルは編集部調べのものです（３月５日現在）。また、一部「新作タイトルアリ」と表記しているタイトルがありますが、もちろんそれ以外のタイトル発表もあります。
※１～※２＝東芝ＥＭＩ発売のタイトルです
※３～※６＝各タイトルの詳細は当日会場で確認して下さい。

TGSのイカした歩き方③

上記のデータには現時点で可能な限りの情報をつめこんであるが、記載されている内容はあくまで予定にすぎない。直前で出展内容が変更されることもあるし、なかには当日発表するまで、大作タイトルの存在を伏せているメーカーも存在する。ここで紹介しているタイトルは169タイトル（当日発表５タイトルを含む）だが、実際には200近いタイトルが出展されることになるだろう。あのＳＬＧの続編や、そのメーカー初のＲＰＧなどなど……、期待して会場に足を運んでみよう!!

ブースイベント

メーカーごとのイベントならここをチェック!!

新作発表会からステージイベント、声優のミニライブまで、とにかく華やかなイベントの数々を、可能なかぎりフォロー。リーフレットにも載ってない貴重なリストなので、当日は重宝するぞ!!

■アトラス
●「女神転生」シリーズ開発担当者のトークイベント
●「ソウルハッカーズ」のポケステデータ配布(先着で整理券配布・要ポケステ)
●ゲーム大会

■インクリメントP
●トークショウ　●コンパニオン撮影会

■ウエップシステム
●「RISING ZAN 漢イベント大会(仮)」[20・21日各11:00〜11:25]
●「影山ヒロノブ Super Live(仮)」[20日 13:00〜15:30〜17:00〜/21日 13:00〜15:10〜]

■SNK
●ネオジオポケット関連イベント

■エニックス
●『バストアムーブ2〜ダンス天国MIX〜』TGS天国MIX'99[1日5回]/ゲーム大会[1日4回]/アーケード版体験ゾーン[常時開催]
●『ドラクエ』神社(常時開催)

■NECインターチャネル
●新作タイトルのステージイベント

■NTT出版
●『Little Lovers She so game』出演声優のトーク&ライブステージ

■エレクトロニック・アーツ・スクウェア
●『X-Games プロボーダー』ゲーム大会

■角川書店
●『ゲートキーパーズ』[20日]トークショー(小西寛子、西村ちなみ、後藤圭二、山口宏/サイン会(後藤圭二)[21日]トークショー(川澄綾子、鈴木真仁、田中公平、山口宏)
●『モンスター・コレクション』[20・21日]トークショー(安田均、北沢慶、加藤ヒロノリ、杉浦武夫)
●栗山千秋サイン会[20日]

■元気
●「首都高バトル」新作紹介イベント(ゲスト:田中美保、開発者)
●「玉繭物語対戦大会」[21日 受付:9:30〜13:00 予選:13:00〜14:30 本選:14:30〜](要セーブデータ)

■講談社
●ステージイベント[30分毎]
●抽選会[1日2〜3回予定]

■コナミ
●新作発表会
●「ダンスダンスレボリューション」ゲーム大会

■コンパイル
●「第4回昇段戦」[20日 10:00〜]
●「第3回AJPA杯ぷよ大会」決勝[21日 10:00〜受付]
●田中勝乙ライブ[21日]

■サミー
●福引大会

■サンソフト
●パチンコゲーム大会[常時開催](大当りを出せば"おーちゃん"のストラップを贈呈)

■ジャレコ
●「シーバス1-2-3」トークショー(ゲスト:矢尾一樹、西村ちなみ)
●「テトリスプラス」ゲーム大会

■スクウェア
●「チョコボ レーシング」タイムアタック大会[常時開催]

■ソニー・コンピュータエンタテインメント
●『ウンジャマ・ラミー』ステージ
●『スパイロ・ザ・ドラゴン』ゲーム大会

■タイトー
●『電車でGO! 2』ゲーム大会[常時開催](上位者には携帯ストラップを贈呈)
●新作RPGミュージカル上演[20日]

■タカラ
●「コンバットチョロQ」対戦イベント(要メモリーカードデータ、景品あり)
●「装甲騎兵ボトムズ」ゲーム大会
●「勇者王ガオガイガー」ステージ
●「BRAVE SAGA」アニメ上映/クイズ大会

■T&Eソフト
●Sonataブース解体まるごとプレゼント(アンケート回答者に抽選で展示パネル等をプレゼント)[常時開催]

■ティーワイオー
●フォーミュラーカー展示
●有名レースクイーン撮影会

■テクモ
●『モンスターファーム2』「モンスター甲子園オープン戦inTGS'99春」[予選参加受付 20日 13:00〜16:00、21日 10:00〜14:00]/レアモンスター「ブロンズスエゾー」プレゼント[常時開催](要メモリーカード)

■データイースト
●『リバイブ』機種発表&キャスティング発表ステージ[20・21日 14:00〜]
●「探偵神宮寺三郎」ステージ[20日 17:00〜、21日 15:30〜]
●『マジカルドロップF』ゲーム大会+ステージ[20日 15:30〜、21日13:00〜]
●「販促戦隊デコレンジャー」スーパーアトラクションショーII[20日11:00〜18:00〜、21日11:30〜16:00〜]
●TGS'99春限定グッズ大配布イベント[20・21日10:00〜12:00〜13:30〜15:00〜16:30〜]

■徳間書店/インターメディア・カンパニー
●「クリックまんが」トークショー(ゲスト:竹本泉・垣野内成美)
●大抽選会(クイズ大会)[常時開催]

■トンキンハウス
●「Lの季節」イベント(参加者にはグッズプレゼント/激レアグッズが抽選で当たるアンケートも)[常時開催]

■ナムコ
●「ワールドスタジアム3」、「子育てクイズもっとマイエンジェル」ゲーム大会(景品有)[常時開催]

■バンダイ
●「コンパニオンのセクシー! ドッキリ! 新作紹介」[20日 9:30〜11:00〜13:30〜16:30〜18:15〜、21日9:30〜11:00〜13:30〜15:45〜]
●「一撃」ステージイベント(ゲスト:極真空手の選手&宮村優子)[20日13:00〜13:15〜]
●「当てろ景品!! ミリクラ出走」[20日 10:45〜12:30〜15:00〜16:00〜18:45〜、21日 10:45〜12:30〜15:15〜]
●その他イベント(ゲスト:大森玲子、前田愛、リミットなど)

■バンダイビジュアル
●『マクロス VF-X2』板野一郎トークショー[20日 12:40〜、21日 15:15〜]
●「PATLABOR the GAME」出渕裕・高田明美トークショー[21日 13:15〜]
●新作発表イベント

■バンプレスト
●『スーパーロボット大戦』スーパーライブ[20日 11:15〜14:15〜18:15〜、21日 11:15〜16:15〜]/スーパートーク[20日 10:30〜13:30〜17:30〜、21日 10:30〜15:15〜]
●「PARTS'DIK」ステージ[20日 10:15〜13:15〜17:15〜、21日 10:15〜14:15〜]

■BPS
●「テトリスオリンピック」(『THE NEXT TETRIS』ゲーム大会、参加賞あり)

■ビクター インタラクティブソフトウェア(ビクターソフト)
●「クラシックロード2」レース予想大会(ゲスト:井崎修五郎)
●釣りゲーム大会

■ビスコ
●ミニゲーム形式で販促物を配布

■ヒューマン
●「全日本プロレス〜王者の魂〜」トークショー&ゲーム大会(ゲスト:全日選手)

■フロム・ソフトウェア
●「ARMORED CORE MASTER OF ARENA」フリー対戦会(要セーブデータ)[20日 11:30〜、14:00〜]/デモイベント「これがチャンピオンの技だ!」[20日 16:30〜]/「TGS杯」[21日 予選11:30〜決勝 14:10〜](要事前登録)
●「SPRIGGAN LUNAR VERSE」デモンストレーション[20日 13:20〜、21日 13:50〜]

■リバーヒルソフト
●「ワールド・ネバーランド2」有名人ポケステデータ配布

※タイトルは一部省略しているものがあります。日時表記のないものは3月5日の時点で決定していないものです。また、内容・時間は変更される可能性があります。

配布グッズ

レアグッズを入手せよ!!

各メーカーが配布予定のグッズ一覧。販促用の非売品も多いので、積極的にもらって回ろう。何より無料なのが魅力!!

■アスキー
出展タイトルの㊙映像収録VTR

■アトラス
「女神転生」シリーズ関連グッズ

■イマジニア
ポストカード(ヒロ・ヤマガタ)/クリアファイル

■インクリメントP
『ヘキサムーン・ガーディアンズ』B4サイズ豪華チラシ

■ウエップシステム
『RISING ZAN』主題歌CD、Tシャツ、メタルプレート

■SNK
『ATHENA』体験版

■エスコット(OZクラブ)
『Pixygarden』トレカ、クリアファイル/『Knightsof GENESIS』トレカ

■NECインターチャネル
パンフレット等

■NTT出版
TGS限定オリジナルカレンダー

■エレクトロニック・アーツ・スクウェア
『X-Games プロボーダー』体験版

■角川書店
『モンスター・コレクション』、『ゲートキーパーズ』のオリジナルクリアファイル

■カプコン
『トロンにコブン』ミニクリップボード(キッズコーナーにて配布)

■元気
元気ポストカードセット

■コーエー
チラシ等

■『金田一』関連 缶バッジ、推理手帳/『胸騒ぎの予感』パンフレット(B6判112P)

■サミー
「ハンドルコントローラ」(「電撃王」に付いている応募券をブースに持参した人の中から抽選で)

■サンソフト
チラシ等

■J・ウイング
クリアファイル、ポスター

■スクウェア
メモリーカードシール付きパンフレット/『聖剣伝説』のスタッフウェアTシャツ(アンケート回答者に抽選で100名)

■タイトー
プレミアムグッズ(時間限定・詳細は未定)

■タカラ
『勇者王ガオガイガー』ポスター、復刻版「僕のディバイディングドライバー」/ゲームカタログ/『BRAVE SAGA』下じき/『装甲騎兵ボトムズ ライトニングスラッシュ』体験版

■T&Eソフト
『Sonata』TGS限定下じき(アンケート解答者に)

■ティーワイオー
『ラブラブ・トロッコ』体験版/『ストリートスクーターズ』ステッカー/『ワールドツアーコンダクター』トレカ/『ルングルング』絵本

■データイースト
TGS'99春限定グッズ(ジャンボうちわ、トレカ、キャリングケース、手提げ袋、カタログなど45種類)

■徳間書店
『ちびキャラゲーム 銀河英雄伝説』ポスター

■トミー
体験版CD「トミーパラダイス」

■トンキンハウス
「Lの季節」限定トレカ、オリジナルグッズ

■バンダイ
体験版CD/非売品「エヴァ」カードダス/ガンダム腕章/カタログ/WS特製ストラップ(WS携帯者のみ)/ゴールドワンダースワン(抽選方法は未定)

■バンダイビジュアル
『マクロス VF-X2』&『ゲッターロボ大決戦』チラシ、下敷

■バンプレスト
紙袋/団扇

■ビクター インタラクティブソフトウェア(ビクターソフト)
『クラッシックロード2』競馬新聞/『エターナルチェイン』ポストカード2種

■ビスコ
『エラン』特製首かけボールペン/書き下ろしTGS用ポスター/Tシャツ/前田愛・亜季 限定テレカ

■ヒューマン
特製ペーパーバッグ/『リモートコントロール・ダンディ』"ヴォーダン"フィギュア

■UBIソフト
チラシ等

■リバーヒルソフト
『ABE'99』A4判4Pフルカラーチラシ

※タイトルは一部省略しているものがあります。

TGSはみだし情報DX

もちろんメディアワークスもメーカーとして出展しているぞ。今回の目玉は、7月15日に発売される対戦ACTの『Lord of Fist』。試遊台での体験プレイはもちろん、自由参加の勝ち抜きゲーム大会[20日 10:30〜11:30〜12:30〜13:30〜、21日 10:30〜]や、豪華賞品を賭けてのトーナメント大会[20日 予選 14:30〜16:00〜 決勝 17:30〜、21日予選 11:30〜14:30〜 決勝 15:30〜]が予定されている。また、文化放送のラジオ番組、「電撃大賞」の公開録音[21日 13:00〜]、(出演:松野太紀・栗林みえ・関俊彦)も行われるぞ。さらに電撃読者に嬉しいニュース! 電撃ゲーム各誌の最新号を持ってきた人に、「特製電撃はちまき」をプレゼントしちゃうのだ。当日は本誌を忘れずに持って、メディアワークスブースへ急ごう!!

TGSのイカした歩き方④

毎回さまざまな形で用意されている会場案内パンフレット。今回は入り口で会場見取り図とイベントステージを記載したリーフレットが無料で配られる予定だが、これには最低限の情報しか載っていないので、各メーカーごとのイベントなどの予定は実際に行くまでわからない。そこで役立つのがこのDPS101号。まじめな話TGS'99春を100%楽しむためには、このページのデータが必用不可欠なのだ。また3月15日に発売される「D16」でもTGS'99春を特集しているので、併せて利用してね!!

電撃 NEWS STATION

3月12日

注目のハードがいくつも発売&発表で、なにやら活気づいてきた感じ？

GOODS 新製品

発売直後のWS(ワンダースワン)!! 魅惑のラインナップをチェック!!

バンダイ・ワンダースワン ソフト情報



発売当日…早くも完売!



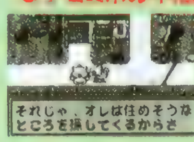
▶店頭での反響も大きい 一部の販売店では開店前から行列ができ、即完売の店も続出!!

バンダイが満を持して送り出す、携帯ゲーム機「ワンダースワン」がついにデビュー!!

去る3月4日、バンダイの携帯型新ハード「ワンダースワン」（WS）が全国で一斉に発売された。WSは16ビットCPUを搭載し、小さく軽いボディーでありながら現行携帯型ゲーム機における最高画質とエンターテインメント性を実現。さらに¥4,800という驚異の低価格と、50タイトルを数える豊富なソフトラインナップで、発売前から業界の話題を集めてきた期待の新・携帯ゲーム機だ。当然、ユーザーの注目度も高く、発売日には店頭の売り場は大盛況!! 同時発売の「GUNPEY」ほか3本のソフトとともに飛ぶように売れていき、その後も順調に販売台数を伸ばしているのだ。とにかく魅力満載のこのWS。早めにゲットしてみんなに自慢してみては？

今すぐ～4月に遊べるおススメタイトルはこれ!

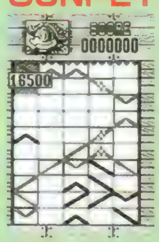
●チョコボの不思議なダンジョン for ワンダースワン



入るたびに変化するダンジョンや、リアルタイムの戦闘シーンで人気のRPG「チョコボ～」がWSに登場。通信機能などの新要素を加えて、PS版とは異なる遊び方も!!

▶発売中 ▶¥3,800（税別） ▶バンダイ

GUNPEY（グンペイ）



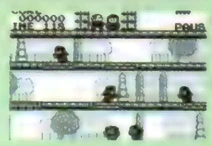
WSの産みの親でもある故・横井軍平氏の遺作となった新感覚PZG。せり上がってくるパネルを上下に入れ替えて、1本のラインにつなげて消していくのだ。単純ながらも奥深い、オススメの1本だぞ！

▶発売中 ▶¥1,980（税別） ▶バンダイ

ソフトプレゼント…3名様に♥

このソフトをWS本体とセットで、3名の読者にプレゼントするぞ。くわしくは下の応募要綱を読もう!!

元祖 じゃじゃ丸くん



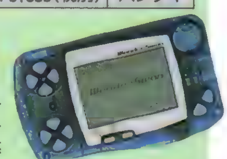
'85年に発売された、人気ACTシリーズの元祖が発売だ。25ものボリュームあるステージが、今度の冒険の舞台だぞ！ 新キャラも出現!!

▶4月15日 ▶¥3,800（税別） ▶ジャレコ

発売中	電車でGO!	¥3,800（税別）	タイトー
発売中	信長の野望 for WonderSwan	¥4,200（税別）	光栄
3/25	デジタルモンスター Ver.WonderSwan	¥3,800（税別）	バンダイ
4/1	SDガンダム エモーショナルジャム	¥3,800（税別）	バンダイ

発売記念プレゼント♥

発売を記念して、本体と「GUNPEY」のセットを3名様にプレゼントするぞ。希望者はハガキに住所・氏名・年齢・電話番号を明記し、〒101-8305 ㈱メディアワークスDPS・WS係まで応募しよう。しめ切りは3月25日（消印有効）だ。



▲本体の色は選べません。

ところで…

このほかのタイトルとして、先日協力を表明したSCEIのタイトルが気になるが、残念ながら現時点でのタイトル発表はなかった。また、5月以降発売のタイトルとしては、企画・開発ナムコでバンダイから発売される「子育てクイズどこでもマイエンジェル」、「風のクロノア（仮）」などが要チェックだ。

TOPIC トピック

今年もやります!「電撃屋'99」

電撃屋'99 in KINOKUNIYA －開催中～4月6日－



▲写真は'97年のようす。

あの「電撃屋」がパワーアップして帰ってきた!

たび重なる好評に応えて「電撃屋」が帰ってきた!! メディアワークス全面協力のキャラクターグッズ専門店「電撃屋'99 in KINOKUNIYA」が、紀伊國屋書店新宿南店3F特設会場（JR新宿駅南口より徒歩2分）で、4月6日まで開かれているぞ。電撃文庫でおなじみのキャラクターはもちろん、人気ゲームのキャラクターグッズも多数取り揃えているのだ。

オリジナルグッズ発売やサイン会も開催!!

もちろん「電撃屋」だけのオリジナルグッズも絶賛発売中だぞ。さらに人気作家の中村うさぎ・高雄右京・矢上裕・高畑京一郎（敬称略）のサイン会も予定され（欄外参照）、1日たりとも目が離せない。この機会を逃すと後悔することに!? ぜひ1度遊びに行ってみよう!!

『お嬢』の本も発売!!

旅先での13人の少女たちとの出会いを描いた「お嬢様特急」のグラフィック集も絶賛販売中。もちろん「電撃屋」ほか各種書店で購入することが可能だぞ!!

▶発売中
▶¥1,900（税別）
▶メディアワークス／主婦の友社



電撃屋'99 in KINOKUNIYA

▶4月6日まで（10:00～20:00）▶紀伊國屋書店新宿南店3F特設会場（JR新宿駅南口より徒歩2分）

はみだし電撃屋NEWS

サイン会の日程は以下の通り。当日、それぞれの作家の最新巻を紀伊國屋書店新宿南店で購入した、先着150名の方にサイン会の整理券が配布。中村うさぎ：3月14日（日）「ゴクドーくん漫遊記外伝7」（電撃文庫）、高雄右京：3月27日（土）「リーフファイトトレーディングカードゲーム 公式ガイドブック」（Dセレクション）、矢上裕：3月28日（日）「エルフを狩るモノたち⑫」（電撃コミックス）、高畑京一郎：4月3日（土）「ダブル・キャスト」（単行本）（各回15：00～・敬称略）

EVENT イベント

大槻ケンヂ『BR2(ブラッディロア)』を語る!

大槻ケンヂ氏・ミニインタビュー




▲白熱の決勝戦。勝者にはDVDが。▶大槻氏も予選から参加したぞ!!

OPに参加した氏の生の声を掲載!

対戦格闘ACT『BLOODY ROAR2』(ハドソン)のゲーム大会が開催されたぞ。会場には一般の参加者、雑誌編集者のほか、同ソフトのOPテーマを担当した大槻ケンヂ氏も参加し、熱いバトルを繰り広げたのだ。結果、参加した本誌編集者も大槻氏も勝ち残ることはできなかったが、彼のゲームに対する情熱を語ってもらうことができたぞ。以下はその内容だ! 必見だぞ!!

大槻ケンヂの「俺と『BR2』」



▲ロックバンドの「筋肉少女隊」ボーカルとして有名。先日、エッセイ集も発売された。

「僕自身、このゲームが好きだったので、OPムービーに参加できたことをうれしく思っています。格闘ものは良い。自分で技出して戦うのって気持ちいいもの。技で好きなのは、連打系ですね、素早いやつ。キャラでは「ウリコ」が一番かな。猫が好きだっていうのも理由の1つですが、基本的に女の子系に弱いんですけどね。

今日は、小学5年生の男の子とも対戦できて楽しかったです。将来彼が、「ああ、ボクはその昔、大槻ケンヂと対戦したこともあったっけ」って思い出してくれたら、それはうれしいことではないですか。

あとね、(次回作等で)ボクもキャラになれるとしたら、中国拳法の達人なんかいいですね。で、なぜかハスキー犬とかに獣化する…。ねちっこく寝技とかも組み込みたいなあ。地味だけど奥が深い感じの」

ゲームは目が疲れる、と語りつつも、対戦格闘の魅力を語ってくれた大槻氏。次回作での出演にも期待!?



◀「BR2」は獣化によるパワーアップが楽しい、3D対戦格闘だ。

PRESENT プレゼント

現在HPで大人気運用中です

「アナザー・マインド」テレカプレゼント



▲HP上にはスタッフのコメントなども載っているぞ。

豪華商品が当たるキャンペーン実施中!!

スクウェアのHP[http://www.square.co.jp/]では、発売中のPSソフト『アナザー・マインド』グッズが当たるプレゼントキャンペーンを3月31日まで実施中。アンケートに答えるだけで、出演者のサイン入り色紙やポスター、ノートパソコンなどが抽選で当たるぞ。興味のある人はさっそくアクセス!!

テレカを3名にあげる♥

さらにDPS読者の中から抽選で3名様に、ヒロイン役・松下恵さんのテレホンカードをプレゼント。希望者はハガキに住所・氏名・年齢・電話番号を明記して、〒101-8305 ㈱メディアワークスDPS「アナザー・マインドテレカ」係まで応募しよう。しめ切りは3月25日(消印有効)。



MUSIC 音楽CD

桃天使たちのさらなる活躍♥

ドラマCD Dancing blade かってに桃天使! ~外伝~ 第1章 -発売中-



▲ラジオトークや主題歌も収録。初回特典付き!!

『桃天』番外編が登場!

文化放送系「CLUB db かってに桃天使!」でオンエアされたラジオドラマ「Dancing bladeかってに桃天使!~外伝~」が1枚のCDになったぞ!! ラジオ未放送話も含む完全版なのだ。

Dancing blade かってに桃天使! ~外伝~ 第1章

▶発売中
▶¥2,243(税込)
▶キングレコード/コナミ

次世代プレイステーションへ……参入メーカー続々!!

chase the Next PlayStation ——— 続報!!

参入表明

アスミック・エース
エンタテインメント
アトラス
アートディンク
エニックス
カプコン
コナミ
スクウェア
SME
ナムコ

■参入の意志あり

アスキー
イマジニア
フロム・ソフトウェア

■検討中

元気

●現状

3月2日のPLAYSTATION MEETING1999以降、次世代PS参入を表明するメーカーが後を断たない。現行PSとの互換が(事実上)保証されたためか、多くのPS参入メーカーがこのまま次世代PSにも参入するということに落ち着きそうな成り行きだ。今回、編集部が独自に取材したところ、上のようなメーカー各社から「参入の表明」あるいは「参入の意志あり」「検討中」という回答を得た。

ただ、いずれのメーカーもSCEIと正式な契約が完了しているわけではなく、具体的な予定なども一切立っていないというのが正直な現状らしい。唯一の例外はナムコで「現在次世代PS用に『鉄拳』を開発中。『鉄拳』ではないかもしれないが、本体発売と同時に(ソフトの)発売をめざす」という回答を得た。また、これまで新機種参入の表明が遅れがちだったエニックスが、今回は早々に参入を表明したことも、特筆すべき点だろう。

状況はまだまだ不透明だが、この参入表明は止まることなく続いていくだろう。詳細は次号でもう一度整理したい。お楽しみに!

to be continued

※このページのプレゼントの、当選者の発表は商品の発送をもってかえさせていただきます。

おかげさまで百号突破！



マンガ／梓人

さらにさらにDPSにご期待下さい！裏切りません。負けません。仕事はキッチリネタもバッチリ！

3月15日発売
増刊：電撃プレイステーション D16（Vol.102）
3月26日発売
本誌：電撃プレイステーション Vol.103
4月9日発売
本誌：電撃プレイステーション Vol.104
4月15日発売
増刊：電撃プレイステーション D17（Vol.105）
4月23日発売
本誌：電撃プレイステーション Vol.106
4月28日発売
増刊：電撃プレイステーション D18（Vol.107）

電撃プレイステーションは今号で101号を迎えることができました。それもこれもすべて、コレまで支えてくださった読者様のおかげてす。今後も精進を重……って実は前号の流用だったりして。てへへ。まあでもソレくらいガンバってるんですよ。本当に。なのでキライにならないでね。買ってね。というか買え。あっすいません、すいません、もう生意気言いませんから買って下さい。



電撃ランキングステーション

今回の集計期間 2月8日～2月21日

ついに発売された『FFⅧ』が、2位以下を大差で引き離して第1位を獲得！ この勢いがいつまで継続するのか、今後の動向に注目しよう!!

売り上げTOP20

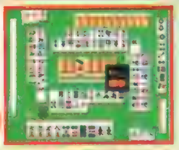
ファイナルファンタジーⅧ
今号の「FFⅧ」攻略記事では、誰でもわかる「ジャンクション講座」を開設！
■スクウェア
■2月11日■RPG
■¥7,800■2,811,754
初登場



宇宙戦艦ヤマト 遥かなる星イスカンダル
「FFⅧ」とのポイント差は大きいものの、ファンの支持を得て第2位を獲得。
■バンダイ
■2月4日■SLG
■¥6,800■44,519
前回3



SIMPLE1500シリーズ Vol.1 THE麻雀
またまた上位に浮上。PSソフトを販売しているCDショップでも好調らしい。
■カルチュア・パブリッシャーズ
■98年10月22日■TBL
■¥1,500■26,673
前回6



バスランディング
このソフトの人気により、「つりコン」が売り切れているショップも多いとか。
■アスキー
■1月14日■SLG
■¥6,800■22,819
前回2



ARMORED CORE MASTER OF ARENA
第3弾の人気に伴って、前2作のベスト版もなかなか売れているようだぞ。
■フロム・ソフトウェア
■2月4日■ACT
■¥5,800■22,239
前回4



順位	タイトル	データ	前回
6	beatmania(ビートマニア)	■コナミ／98年10月1日／ETC／20,627	前回7
7	OPTIONチューニングカーバトル2	■ジャレコ／2月18日／RCG／19,859	初登場
8	デジモンワールド	■バンダイ／1月28日／RPG／16,051	前回5
9	ビートマニア APPEND 3rd Mix	■コナミ／98年12月23日／ETC／15,982	前回12
10	スーパーヒーロー作戦	■バンプレスト／1月28日／RPG／15,637	前回1
11	クラッシュ・バンディクー3～ブッとび!世界一周～	■SCEI／98年12月17日／ACT／15,094	前回11
12	テイルズ オブ ファンタジア	■ナムコ／98年12月23日／RPG／13,757	前回10
13	R4 RIDGE RACER TYPE 4	■ナムコ／98年12月3日／RCG／13,421	前回8
14	実況パワフルプロ野球'98決定版	■コナミ／98年12月23日／SPG／12,667	再登場
15	ワールドサッカー実況ウイニングイレブン3～ファイナルヴァージョン～	■コナミ／98年11月12日／SPG／12,296	前回17
16	チョコボの不思議なダンジョン2	■スクウェア／98年12月23日／RPG／11,503	前回18
17	ParlorIPRO6 パチンコ実機シミュレーションゲーム	■日本テレネット／2月11日／ETC／10,539	初登場
18	頭文字D	■講談社／1月7日／RCG／10,456	前回14
19	パラッパラッパー	■SCEI／96年12月6日／ETC／9,978	再登場
20	クラッシュ・バンディクー2～コルテックスの逆襲!～	■SCEI／97年12月18日／ACT／9,586	再登場

前評判TOP20

順位	タイトル	データ	前回
1	ファイナルファンタジーコレクション	■スクウェア／3月11日／RPG／49,266	前回2
2	サガ フロンティアⅡ	■スクウェア／4月1日／RPG／45,839	前回4
3	ドラゴンクエストⅦ	■エニックス／夏予定／RPG 29,131	前回6
4	To Heart	■アクアプラス／3月25日／AVG／26,561	前回5
5	悠久幻想曲ensemble2	■メディアワークス／3月4日／ETC／23,990	前回12
6	FAVORITE DEAR(フェイバリットディア)	■NECインターチャネル／2月25日／SLG／19,883	前回7
7	DEVICEREIGN(デバイスレイン)	■メディアワークス／2月25日／SLG／19,451	前回9
8	グランツーリスモ2	■SCEI／夏予定／RCG 19,019	初登場
9	モンスターファーム2	■テクモ／2月25日／SLG／17,722	前回11
10	ペルソナ2 罪	■アトラス／夏予定／RPG／17,290	初登場
11	東京魔人學園朧綺譚	■アスミック・エース エンタテイメント 4月22日 AVG 16,857	前回3
12	ファイナルファンタジーⅥ	■スクウェア／3月11日／RPG／13,399	再登場
13	一立体忍者活劇一 天誅 忍凱旋	■SME 2月25日 ACT／12,103	前回10
14	火魅子伝 恋解	■博報堂／3月11日／SLG／11,238	前回8
15	チョコボ レーシング～幻界へのロード～	■スクウェア／3月18日／RCG／10,806	前回19
16	ウンジャマ・ラミー	■SCEI／3月18日／ACT／10,780	初登場
17	デビルサマナー ソウルハッカーズ	■アトラス／4月8日／RPG／10,776	前回8
18	わくぷよダンジョン 決定盤	■コンパイル／3月18日／RPG／8,212	初登場
19	ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.3～旅立ちの詩～	■コナミ／4月1日／AVG／8,208	再登場
20	サウンドノベル・エボリューション1 弟切草 蘇生篇	■チュンソフト／3月25日／AVG／7,780	前回13

読者人気TOP20

順位	タイトル	データ	前回
1	ファイナルファンタジーⅧ	■スクウェア 2月11日／RPG 47,981	初登場
2	ファイナルファンタジーⅦ	■スクウェア／97年1月31日 RPG 34,700	前回3
3	テイルズ オブ ファンタジア	■ナムコ 98年12月23日 RPG 24,418	前回4
4	幻想水滸伝Ⅱ	■コナミ 98年12月17日 RPG 20,315	前回2
5	ゼノギアス	■スクウェア 98年2月11日／RPG 15,128	前回6
6	東京魔人學園剣風帖	■アスミック・エース エンタテイメント 98年6月18日 AVG 14,696	前回5
7	スターオーシャン セカンドストーリー	■エニックス／98年7月30日 RPG 10,806	前回7
8	バイオハザード 2	■カプコン 98年1月29日 AVG／9,941	前回10
9	エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士2～	■ガスト／98年12月17日 RPG／9,509	前回16
10	グランツーリスモ	■SCEI 97年12月23日 RCG 9,077	前回20
11	悠久幻想曲	■メディアワークス／97年8月28日／SLG 9,064	再登場
12	テイルズ オブ デスティニー	■ナムコ／97年12月23日 RPG／7,780	前回11
13	久遠の絆	■フォグ 98年12月3日 AVG／7,348	前回1
14	悠久幻想曲2nd Album	■メディアワークス／98年3月26日 SLG／7,344	再登場
15	ワイルドアームズ	■SCEI 96年12月20日 RPG／6,916	前回17
16	女神異聞録ペルソナ	■アトラス 96年9月20日 RPG／6,911	前回15
17	ファイナルファンタジータクティクス	■スクウェア／97年6月20日 S・RPG 6,483	前回9
18	ストリートファイターZERO3	■カプコン 98年12月23日 対戦ACT／6,051	前回13
19	ときめきメモリアル～forever with you～	■コナミ 95年10月13日 SLG 5,619	再登場
20	ダブルキャスト	■SCEI 98年6月25日 AVG／4,754	再登場

ランキング・トピック

今一番売れているソフトと言えば、誰が何と言おうと『FFⅧ』。そこで今回は、『FFⅧ』のその後の状況と、そのほかのソフトの人気について聞いてみたぞ。

ショップ1→石丸電気 柏ビッグワン(千葉県) 宮口順さん

「FFⅧ」はその後も順調に売れていますが、そろそろ落ち着いてきたという感触ですね。そのほかのソフトでは、ほとんどのユーザーさんの目が「FFⅧ」に向いてる中、「モンスターファーム2」(テクモ)がなかなか健闘しました。今後発売されるソフトに関しては、「サガ フロンティアⅡ」(スクウェア)や「デビルサマナー ソウルハッカーズ」(アトラス)、「電車でGO!2」(タイトー)などのシリーズ物は売れると思います。個人的にはリズム系のソフト、とくに「バストアムーブ2～」(エニックス)は結構期待できると思っています。

ショップ2→ゲーパラ・メッチャ アベノベルタ店(大阪府) 店長:佐藤彰洋さん

「FFⅧ」は週に2、3回、数十本単位で入荷しているんですが、それでもすぐに売れてしまうという状況が続いています。そのほかのソフトでは「モンスターファーム2」、「パラッパラッパー」(SCEI)や「幻想水滸伝」(コナミ)のベスト版あたりが売れています。当店の下の階にはアニメイトさんがある関係で、「アンジェリーク」シリーズ(コーエー)も女性ユーザーに人気があって、発売されるとコンスタントに売れますね。今後のソフトでは、「電車でGO!2」や「サガ フロンティアⅡ」に対する予約の問い合わせが多いので、期待できそうです。

データ提供協力:デジキューブ、ブルート ※ランキングは編集部が独自に集計したものです。


PlayStation
SonyMusic
株式会社ソニー・ミュージックエンタテインメント
大人でもない、子供でもない高校生の恋は微妙です。
めぐり愛して
SONY
SLPS 01714
めぐり愛して
好評発売中!!
恋愛シミュレーション¥5,800(税抜) SLPS01714発売元:(株)ソニー・ミュージックエンタテインメント
出逢いをめぐり愛に変えたのは何ですか…。
幼い頃暮らしていた虹ヶ音町。
高校2年の晩秋、7年ぶりにこの町に戻ってきた。
懐かしい出逢いと、新しい出逢いが待つ、この町に…。
•1日で違う場所、違う女の子とデート可能。•シミュレーション(パラメータ)とアドベンチャー(フラグ)を完全融合。•恋愛シミュレーションの新スタンダード。•CV(キャラクターボイス)総収録時間650分、デート会話パターン1000通り以上。•高校生活を彩る年中行事、部活、散策など200以上のイベントシーン。•登場人物すべてが主人公。各キャラクターにオリジナルシナリオを用意。•こだわりのミニゲームも多数収録。
初回特典
虹ヶ音高校校章
プレゼント
恋の奇跡
Sony Records
めぐり愛してテーマソング
「恋の奇跡」
千葉紗子
ソニーレコードより好評発売中
SRDL4585 ¥816(税込)
"PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です

NEXT
次号予告
ISSUE

次号103号は、『FFⅧ』DISC 1～3までを完全攻略！ さまざまな謎がついに明らかに!! 『サガフロⅡ』の攻略もスタート！ 東京ゲームショウで見かけたあのソフトもバッチリお届けします!!

●Coming Soon!

ファイナルファンタジーⅧ／サガ フロンティアⅡ／サイレント ヒル／ペルソナ2 罪／東京魔人學園朧綺譚／モンスターファーム2／チョコボ レーシング／ウンジャマ・ラミー ほか

電撃PlayStation Vol.103は 3月26日(金)発売



表紙イラスト●チョコボ レーシング～幻界へのロード～
©1999 スクウェア
アートディレクション●グァバモリオカ
ロゴデザイン●デザインクレスト(朝倉哲也)

求む!! ゲームライター募集!

DPS編集部では、私たちと一緒に誌面を作るゲームライターを募集しています。
我こそは！ という方は、①履歴書②ゲーム紹介文(800字程度)を『ライター募集係』まで送ってください（応募書類は返却しません）。
応募資格は、①東京近郊在住で、②18歳以上（高校生は不可）の方です。
面接する方に連絡いたします。

イラスト／岩瀬さとみ

What's D?

CD-ROM付録付き増刊号毎月発売中

ついに、あの『To Heart』のOPムービーを独占収録！ ほかにも豪華なムービーが計6タイトル、体験版が7タイトルと充実のラインナップ！ 今度のDも、ただモノではないッ!!

電撃PlayStation D16 次号D16は3月15日(月)発売

電撃PlayStation Vol.101

1999年3月26日発行 第5巻 第8号 通巻97号

■発行人 塚田正晃
■編集人 渡部雅人
■発行所 メディアワークス
〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1－8
電話（編集）03-5281-5222（広告）03-5281-5205
■発売元 角川書店
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
電話（営業）03-3238-8605
■印刷所 図書印刷株式会社
■写植 オノ・エーワン スタジオ・サン

STAFF

[編集長] 渡部雅人
[副編集長] 佐藤晴美、倉西誠一
[デスク] 千木良慎二、諏訪浩樹
[編集] 羽岡義晴、梅田格、秋山力矢、高橋輝、松崎啓太郎、田島勝、中川大明、宮田公彦、高橋智也、大山卓也、宮下雅史、宮原淳、宮崎洋平、宮崎義憲、森澤信彦、鈴木和好
[進行] 中里卓司
[ライター]本内新太郎、中村泰宏（CHI）、佐藤裕志、鴫原千太郎、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、岩崎誠、藤井幹順、斎藤直樹、林田あつし、鈴木祐子、西谷英晃（超音速）、高橋和広、三井一穂、田中弘二、岩崎幸一、関根昌昭、西牧真、草野テツオ、片山和哉、大竹雅法、岩沢篤子、オーパーツ、ベルスタッフ、中鉢貴之、苅谷大明、渡部秀、松本健一、ウォーターマーク
[アシスタント] 飯塚幸正、三輪邦宏、沖島聖史
[デザイナー]斎藤和代、羽沢組、田代浩二郎、マイクロフィッシュ、風間芳子、シンプリィ、安野美奈子、クスコムーチョ、佐藤竜一郎、オフィス青空、三上良枝、石丸千賀子、スペース・マオ、小松崎祐子、デザインクレスト、杉田デザイン・オフィス、トム、ゆず屋、コマツヒロノリ、フリーウェイ、仲一彌デザイン事務所、デザイン ルーム ケー・ディー・アール、ローヤル企画、高野册
[写真]林久平、林克典、江尻宏明、中村英良、田中修一、牧田優一、ENTANIA、真下裕、井上恵司

Letters おたよりのあて先

〒101-8305
㈱メディアワークス
電撃PlayStation編集部 ○○○係
[ホームページアドレス]
URL:http://www.mediaworks.co.jp/

広告索引
AD INDEX

NEW SOFT SCHEDULE

電撃PlayStation新作ソフトスケジュール

●3月発売予定のソフト

1	11日	ATHENA－Awakening from the ordinary life－	SNK 夢工房	¥6800	AVG	
2	11日	PUFFYのP.S. I LOVE YOU	エピック レコード	¥2800	ETC	
3	11日	X-Games PRO BOARDER	エレクトロニック アーツ スクウェア	¥5800	SPG	203
4	11日	榎本加奈子のボケ診断ゲーム	オラシオン	¥4800	ETC	
5	11日	奏(騒)楽都市 OSAKA	キングレコード	¥6800	SLG	
6	11日	GⅠ ジョッキー	コーエー	¥6800	SLG	70
7	11日	GⅠ ジョッキー 初回限定版	コーエー	¥8800	SLG	
8	11日	家にポチがやって来た～In my pocket～	コナミ	¥4800	SLG	
9	11日	必殺パチンコステーション4～ヒーローたちの挑戦～	サンソフト	¥4900	SLG	
10	11日	ファイナルファンタジーⅥ	スクウェア	¥4800	RPG	56
11	11日	ファイナルファンタジーコレクション	スクウェア	¥6800	RPG	56
12	11日	ファイナルファンタジーコレクションアニバーサリーパッケージ	スクウェア	¥8800	RPG	
13	11日	COLIN McRAE THE RALLY コリンマクレー・ザ・ラリー	スパイク	¥5800	RCG	139
14	11日	グローバルフォース 新・戦闘国家	SCEI	¥5800	SLG	118
15	11日	小さな巨人 ミクロマン	タカラ	¥5800	ACT	
16	11日	Nゲージ運転気分ゲーム「ガタンゴトン」	東芝EMI	¥5800	SLG	
17	11日	キャプテン・ラヴ	東芝EMI	¥5800	AVG	
18	11日	トミカタウンをつくろう!	トミー	¥5800	SLG	
19	11日	リーディングジョッキー'99	ハーベストワン	¥5800	ACT	
20	11日	NOëL3～mission on the line～	パイオニアLDC	¥6900	AVG	205
21	11日	火魅子伝 恋解	博報堂	¥6800	SLG	64
22	11日	FISHER'S ROAD(フィッシャーズロード)	BPS	¥5800	SPG	
23	11日	セプテントリオン～Out of the Blue～	ヒューマン	¥5800	AVG	
24	18日	ドクタースランプ	バンダイ	¥5800	ACT	
25	18日	ミスティックアーク まぼろし劇場	エニックス	¥6800	AVG	210
26	18日	マジカルテトリスチャレンジ featuring ミッキー	カプコン	¥4800	PZG	139
27	18日	永世名人Ⅲ-ゲームクリエイター吉村信弘の頭脳-	コナミ	¥3800	TBL	203
28	18日	Dancing Blade かってに桃天使Ⅱ～tears of eden	コナミ	¥5800	AVG	139,204
29	18日	わくぷよダンジョン 決定盤	コンパイル	¥5800	RPG	140,199
30	18日	CINEMA英会話シリーズVol. 3 嵐が丘	サクセス	¥6800	ETC	205
31	18日	チョコボレーシング～幻界へのロード～	スクウェア	¥5800	RCG	54,138
32	18日	ウンジャマ・ラミー	SCEI	¥5800	ACT	139,182
33	18日	電車でGO！2プレミアムギフトパック	タイトー	¥9800	SLG	
34	18日	電車でGO！2	タイトー	¥5800	SLG	60,140
35	18日	装甲騎兵ボトムズ ライトニングスラッシュ	タカラ	¥5800	ACT	140
36	18日	装甲騎兵ボトムズ ライトニングスラッシュ初回限定(Perfect Soldier Box)	タカラ	¥9800	ACT	
37	18日	バブルガンキッド	タカラ	¥5800	ACT	
38	18日	ギャロップレーサー3	テクモ	¥5800	RCG	140,206
39	18日	めざせ！名門野球部	ネクサスインターラクト／ダズ	¥5800	SLG	140
40	18日	新世紀GPXサイバーフォーミュラ 新たなる挑戦者	バンプ	¥6800	AVG	198
41	18日	All star Tennis '99	UBソフト	¥5800	SPG	
42	18日	パチスロマスター〈Sammy SP〉	ティー・イー・エヌ研究所	¥4300	SLG	203
43	25日	A5 A列車で行こう5(ザ・ベスト)	[illegible]	[illegible]	SLG	
44	25日	To Heart	アクアプラス	¥6800	AVG	115,140
45	25日	RISING ZAN～THE SAMURAI GUNMAN～	ウエップシステム	¥5800	ACT	82,141
46	25日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 DREAM MATCH NEVER ENDS	SNK	¥5800予定	対戦ACT	141
47	[illegible]	[illegible]	OZクラブ	[illegible]	SLG	
48	25日	アイルトン・セナ カートデュエル スペシャル	ギャップス	¥5800	RCG	
49	25日	必殺パチンコステーションクラシック～復活！なつかしの名機たち～	サンソフト	¥3980	SLG	
50	25日	サウンドノベル・エボリューション1 弟切草 蘇生篇	チュンソフト	¥4800	AVG	141,199
51	25日	子育てクイズもっとマイエンジェル	ナムコ	¥5800	ETC	141
52	25日	Parlor! PRO7 パチンコ実機シミュレーションゲーム	日本テレネット	¥5200	SLG	
53	25日	ゴルフに行こう！ トーナメント・リーダー	ビクターソフト	¥2500	SPG	
54	25日	村越正海の 爆釣シーバス・フィッシング	ビクターソフト	¥3800	SLG	
55	25日	ぱずるまにあ2	ヒューマン	¥4800	PZG	
56	25日	FISHING FREAKS BassRise	バンダイ	¥5800	SLG	
57	25日	FISHING FREAKS BassRise(コントローラ同梱)	バンダイ	¥9800	SLG	
58	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	RCG	205
59	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	RCG	
60	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	SLG	
61	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	SPG	
62	3月	ONE	カプコン	¥5800	ACT	
63	3月	水族館プロジェクト－フィッシュハンターへの道－	テイチク	¥5800予定	AVG	
64	3月	日本プロ麻雀連盟公認 手ほどき麻雀 入門編	ナグザット	¥4800予定	TBL	
65	3月	The AIRS(エアーズ)	パック・イン・ソフト	¥5800	RPG	
66	3月	魔女たちの眠り -復活祭-	パック・イン・ソフト	¥3800	AVG	
67	3月	ミリオンクラシック	バンダイ	¥6800予定	SLG	

●4月発売予定のソフト

68	1日	撞球re－mix ビリヤードマルチプル	アスク	¥4800	SPG	
69	1日	VIRUS-THE BATTLE FIELD-	ポリグラム	¥4800	AVG	
70	1日	輝く季節へ	キッド	¥6800	AVG	
71	1日	愛蔵版 封神演義	コーエー	¥6800	S・RPG	207
72	1日	KOEI The Best 提督の決断Ⅲ	コーエー	¥3800	SLG	
73	1日	信長の野望 将星録 with パワーアップキット	コーエー	¥9800	SLG	
74	1日	ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.3～旅立ちの詩～	コナミ	¥5800予定	AVG	106
75	1日	ことぶきグランプリ～めざせ原チャリキング	シスコンエンタテイメント	未定	RCG	
76	1日	競馬エイト'99 春夏	シャングリ・ラ	¥6400	ETC	
77	1日	サガ フロンティアⅡ	スクウェア	¥6800予定	RPG	84
78	1日	スパイロ・ザ・ドラゴン 初回限定版	SCEI	¥5800予定	ACT	201,207
79	1日	スパイロ・ザ・ドラゴン 通常版	SCEI	¥5800予定	ACT	201,207
80	1日	リーディングジョッキー'99春	ハーベストワン	¥5800	SLG	
81	1日	クラシックロード2	ビクターソフト	¥5800	SLG	
82	1日	エラン	ビスコ	¥4800	SLG	
83	1日	R(アール)	ファブコミュニケーションズ	未定	SPG	
84	8日	デビルサマナーソウルハッカーズ	アトラス	¥6800予定	RPG	92
85	8日	0からの将棋「将棋幼稚園あゆみ組」	アフェクト	¥5800	TBL	
86	8日	ワールドスタジアム3	ナムコ	¥5800	SPG	
87	8日	TIGER WOODS 99 PGA TOUR GOLF	エレクトロニック アーツ スクウェア	¥5800	SPG	203
88	8日	おみせde店主	テクノソフト	¥5800	RPG	
89	8日	全日本プロレス～王者の魂～	ヒューマン	¥5800	SPG	
90	15日	バストアムーブ2～ダンス天国MIX～	エニックス	¥5800	ACT	202
91	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	ACT	
92	15日	ダンスダンスレボリューション	コナミ	¥5800	ETC	
93	15日	CINEMA英会話シリーズVol. 4 ボーイズライフ	サクセス	¥6800	ETC	
94	15日	シーバス1-2-3 DESTINY！運命を変える者！	ジャレコ	¥5800	A・RPG	207
95	15日	ひっとばっく	トミー	¥5800	ACT	
96	15日	スーパーロボット大戦F 完結編	バンプレスト	¥6800	S・RPG	194
97	15日	ナース物語(ストーリー)	毎日コミュニケーションズ	¥5800	AVG	
98	22日	悠久のエデン	アスキー	¥5800予定	RPG	
99	22日	東京魔人學園朧綺譚	アスミック・エース エンタテインメント	¥3800予定	AVG	
100	22日	プロ麻雀「兵」2	カルチャーブレーン	¥4800予定	TBL	
101	22日	SIMPLE1500シリーズ Vol.9 THEビリヤード	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1500	TBL	
102	22日	SIMPLE1500シリーズ Vol.10 THEチェス	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1500	TBL	
103	22日	サイバーオーグ	スクウェア	¥5800予定	ACT	
104	22日	太陽のお告げ	プログレス	¥3800	ETC	206
105	28日	ルナ シルバースターストーリー(ザ・ベスト)	角川書店 ESP	¥2800	RPG	
106	28日	麻雀やろうぜ！	コナミ	¥3800予定	TBL	
107	28日	新時代劇アクション 羅刹の剣	コナミ	¥5800予定	ACT	
108	28日	COTTONオリジナル	サクセス	¥4800	STG	
109	28日	BPS ザ チョイス 松方弘樹のワールドフィッシング	BPS	¥2800予定	SPG	
110	4月	ARTDINK BEST CHOICE アクアノートの休日 1996	アートディンク	¥2000	SLG	
111	4月	最強の将棋	アンバランス	¥7800予定	TBL	
112	4月	倉庫番難問指南	アンバランス	¥4800予定	PZG	
113	4月	NBA Live99	エレクトロニック アーツ スクウェア	¥5800	SPG	203
114	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	SLG	205
115	4月	勇者王ガオガイガー－BLOCKADED NUMBERS－	タカラ	¥6800	AVG	200
116	4月	バス釣りにいこう！	バンプレスト	¥5800予定	SLG	
117	4月	有限会社 地球防衛隊	メディアリング	未定	SLG	
118	4月	スーパー・バトル・レーシング S.C.A.R.S.	UBIソフト	¥5800	RCG	
119	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	RCG	205
120	4月	実戦パチスロ必勝法！サミーレボリューション2	サミー	未定	SLG	
121	4月	超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか	バンダイビジュアル	¥5800	AVG	
122	4月	蘭吹く夏～帝都物語ふたたび～	ビー・ファクトリー	¥5800	AVG	203

●5月発売予定のソフト

123	1日	カルドセプト エキスパンション	メディアファクトリー	¥5800予定	TBL	
124	4日	サンコレBEST ゲームの達人	サンソフト	¥2800予定	TBL	
125	4日	DRAGON MONEY(ドラゴンマネー)	マイクロキャビン	¥5800	TBL	
126	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	ETC	
127	20日	聖少女艦隊バージンフリート	コナミ	¥5800予定	AVG	
128	20日	CINEMA英会話シリーズVol. 5 ゾンビ	サクセス	¥6800	ETC	
129	20日	金沢将棋 月	セタ	¥6800	TBL	203
130	20日	マリオネットカンパニー	マイクロキャビン	¥6800	AVG	
131	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	SLG	110
132	27日	モンスターコンプリワールド	アイディアファクトリー	¥5800	RPG	
133	27日	ルナ2 エターナルブルー	角川書店 ESP	¥6800予定	RPG	
134	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	ETC	
135	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	TBL	
136	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	TBL	
137	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	TBL	
138	27日	Racing Lagoon	スクウェア	¥5800予定	RPG	88
139	27日	ブザービーター Vol. 1	SCEI	¥2000予定	ETC	
140	27日	ブザービーター Vol. 2	SCEI	¥2000予定	ETC	
141	27日	ちびキャラゲーム 銀河英雄伝説	徳間書店	¥5800予定	TBL	
142	27日	ちびキャラゲーム 銀河英雄伝説限定版	徳間書店	¥5800予定	TBL	
143	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	TBL	
144	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	TBL	
145	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	TBL	
146	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	TBL	
147	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	TBL	
148	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	ACT	
149	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	対戦ACT	108
150	5月	A列車で行こうZ めざせ！大陸横断	アートディンク	¥4800予定	SLG	205
151	5月	ザ ノベルズ～ゲームセンターあらしR～	ヴィジット	未定	AVG	
152	5月	SD飛龍の拳伝説	カルチャーブレーン	未定	対戦ACT	
153	5月	ロジック麻雀 創龍 三人打ち	日本一ソフトウェア	¥5800	TBL	
154	5月	倫敦精霊探偵団	バンダイ	¥5800	AVG	205

●6月発売予定のソフト

155	3日	せがれいじり	エニックス	¥5800	ETC	
156	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	PZG	
157	3日	ジェイルブレイカー	NECインターチャネル	未定	AVG	
158	10日	目指せエアラインパイロット	トワイライトエクスプレス	¥6800	SLG	
159	17日	CINEMA英会話シリーズVol. 6 愛の果てに	サクセス	¥6800	ETC	
160	24日	スレイヤーズろいやる2	角川書店 ESP	¥5800	RPG	
161	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	SPG	
162	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	TBL	
163	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	STG	
164	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	TBL	
165	24日	ACID(アシッド)	たき工房	未定	STG	
166	6月	ミスティックドラグーン	エクシング エンタテイメント	未定	RPG	
167	6月	黒い瞳のノア～Cielgris Fantasm～	ガスト	¥5800予定	RPG	
168	6月	スーパーチャイニーズファイターEX	カルチャーブレーン	未定	対戦ACT	
169	6月	ブルムイ ブルムイ	カルチュア・パブリッシャーズ	¥5800予定	RPG	
170	6月	ロードオブモンスターズ	SCEI	¥5800予定	SLG	192

ジャンルの表記　ACT●アクション　対戦ACT●対戦格闘アクション　STG●シューティング　SLG●シミュレーション　RPG●ロールプレイング　A・RPG●アクション・ロールプレイング　S・RPG●シミュレーション・ロールプレイング　RCG●レースゲーム　PZG●パズル　SPG●スポーツ　AVG●アドベンチャー　TBL●テーブル　ETC●その他

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載ページ
171	6月	俺の屍を越えてゆけ	SCEI	¥5800予定	RPG	
172	6月	とんでもクライシス!	徳間書店	¥5800予定	ACT	
173	6月	Cybernetic EMPIRE(サイバネティック エンパイア)	日本テレネット/ウルフチーム	¥5800予定	AVG	
174	6月	ツインズストーリー きみにつたえたくて…	バンサーソフトウェア	¥5800予定	SLG	
175	6月	パカパカパッション	プロデュース	¥5800予定	ETC	
176	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	TBL	

●春発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載ページ
177	春	ウィザードリィ～DIMGUIL～	アスキー	¥6800	RPG	
178	春	ガレリアンズ	アスキー	未定	AVG	
179	春	TANK SIMULATOR(仮)	アスキー	未定	SLG	
180	春	UFO －A DAY IN THE LIFE－	アスキー	¥5800予定	ETC	
181	春	70年代風ロボットアニメ ゲッP－X	アローマ	¥6800予定	STG	
182	春	SYNCHRONICITY～シンクロニシティ(仮)	ADM	未定	AVG	
183	春	THE RUINS～ルーインズ(仮)	ADM	未定	AVG	
184	春	MEREMANOID～マーメノイド	エクシング・エンタテイメント	未定	RPG	
185	春	モンスター・コレクション	角川書店/ESP	未定	RPG	
186	春	バーガーバーガー2(仮)	ギャップス	¥5800	SLG	
187	春	NBAパワーダンカーズ	コナミ	未定	SPG	
188	春	NHL BLADE OF STEEL	コナミ	未定	SPG	
189	春	グリントグリッター	コナミ	¥5800予定	AVG	
190	春	ジャージーデビルの大冒険	コナミ	未定	ACT	
191	春	メルティランサー The 3rd Planet(仮)	コナミ	未定	SLG	
192	春	キミにSteady	シーディーブロス	未定	SLG	
193	春	THE ビストロ	シスコンエンタテイメント	未定	SLG	
194	春	CAPA(仮)	SCEI	未定	ETC	
195	春	どこでもいっしょ(仮)	SCEI	未定	ETC	
196	春	ポケットダンジョン	SCEI	¥2800予定	RPG	
197	春	ピノッチアのみる夢	タカラ	¥5800	SLG	
198	春	ファーランドサーガ 時の道標	テイジイエル	未定	S・RPG	
199	春	レストランドリーム	テイチク	未定	SLG	
200	春	パズル DE ボーリング	日本システム	未定	PZG	
201	春	ちっぽけラルフの大冒険	NEW	¥5800予定	ACT	
202	春	時をかける少女	バンダイ	¥5800予定	AVG	
203	春	エターナル チェイン	ビクターソフト	未定	RPG	
204	春	～ミスタープロスペクター～ほりあてくん	リズミックス	¥2800	RPG	

●7月以降発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載ページ
205	15日	Lord of Fist	メディアワークス	¥5800予定	対戦ACT	
206	7月	アクアノートの休日2	アートディンク	¥5800予定	SLG	
207	7月	稲川淳二の怪談物語	ヴィジット	¥5800	AVG	
208	7月	バーチャル飛龍の拳2	カルチャーブレーン	¥5800	対戦ACT	
209	7月	Dinobreeder another progress	J・ウイング	¥7800予定	ACT	
210	7月	ブレードメーカー	翔泳社	未定	RPG	
211	7月	ヴェクトライダーズシリーズ いつか、重なりあう未来(あした)へ サユリ編	SME	未定	SLG	
212	7月	ヴェクトライダーズシリーズ いつか、重なりあう未来(あした)へ シロウ編	SME	未定	SLG	
213	[illegible]	[illegible]	アルトロン	[illegible]	SLG	
214	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	STG	
215	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	AVG	197
216	8月	探偵神宮寺三郎 EarlyCollection	データイースト	¥4200予定	AVG	

●夏以降発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載ページ
217	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	AVG	188
218	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	AVG	
219	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	AVG	
220	夏	マリア2 受胎告知の謎	アクセラ	未定	AVG	
221	夏	宇宙機動VANARK(ヴァンアーク)	アスミック・エース エンタテインメント	未定	AVG	
222	夏	森の王国	アスミック・エース エンタテインメント	未定	S・RPG	
223	夏	ペルソナ2 罪	アトラス	未定	RPG	
224	夏	ポップン・タンクス!	エニックス	未定	対戦ACT	
225	夏	Little Lovers She so game	NTT出版/日経映像	¥6800予定	恋愛RPG	
226	夏	ゲートキーパーズ	角川書店/ESP	未定	S・RPG	
227	夏	ジョジョの奇妙な冒険	カプコン	未定	対戦ACT	
228	夏	SIMPLE1500シリーズ Vol.11 THEクイズ	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1500	TBL	
229	夏	SIMPLE1500シリーズ Vol.12 THEピンボール	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1500	TBL	
230	夏	BOYS BE 2nd Season	講談社	¥5800	SLG	
231	夏	グランツーリスモ2	SCEI	未定	RCG	
232	夏	マクロス VF-X2	バンダイビジュアル	未定	STG	196
233	夏	Lの季節 A piece of memories	トンキンハウス	未定	AVG	102
234	夏	SDガンダム G GENERATION－0	バンダイ	¥6800予定	SLG	19
235	夏	ゲッターロボ大決戦	バンダイビジュアル	未定	SLG	
236	夏	PATLABOR the GAME(仮)	バンダイビジュアル	未定	AVG	
237	夏	クイズ キャラおけドン! 東映特撮ヒーローPART1	バンプレスト	未定	ETC	
238	夏	スーパーロボット大戦コンプリートボックス	バンプレスト	未定	SLG	10
239	夏	PART'S DIK	バンプレスト	¥5800予定	ACT	
240	夏	プレイスタジアム4 不滅の大リーグボール	バンプレスト	¥5800予定	SPG	
241	夏	リモートコントロール ダンディ～戦え!核ロボット警備隊～(仮)	ヒューマン	未定	ACT	
242	夏	建設機械シミュレーター KENKIいっぱい!	富士通パソコンシステムズ	¥5800	SLG	
243	夏	SPRIGGAN LUNAR VERSE	フロム・ソフトウェア	未定	ACT	190
244	夏	99甲子園	魔法	¥5800	SPG	
245	夏	花火2 スターマイン	魔法	¥5800予定	SLG	
246	夏	ラブラブ・トロッコ	ティーワイオー	未定	ACT	
247	夏	ストリートスクーターズ	ティーワイオー	未定	RCG	
248	夏	ワールドツアーコンダクター ～世界夢紀行～	ティーワイオー	未定	AVG	
249	夏	フォーミュラ・ニッポン99～レーシングドライバーになろう!～	ティーワイオー	未定	RCG	
250	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	SLG	
251	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	SLG	

●9月以降発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載ページ
252	9月	マジカルドロップF～大冒険も楽じゃない!～	データイースト	¥5800予定	PZG	
253	11月	探偵神宮寺三郎 灯火が消えぬ間に	データイースト	¥5800予定	AVG	201
254	秋	眠ル繭	アスミック・エース エンタテインメント	未定	RPG	
255	秋	Silent Bomber	バンダイ	¥5800予定	ACT	
256	秋	星神(ほしがみ)-沈みゆく蒼き大地-	マックスファイブ	未定	未定	
257	[illegible]	[illegible]	ティーワイオー	[illegible]	ACT	
258	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	AVG	
259	12月	閉鎖病院(仮)	ヴィジット	未定	ETC	
260	冬	機動戦士ガンダム ギレンの野望～ジオンの系譜～	バンダイ	¥6800予定	SLG	18
261	冬	星界の紋章(仮)	バンダイビジュアル	未定	AVG	

●1999年発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載ページ
262	1999年	アニメチック・ストーリーゲーム1 カードキャプターさくら	アリカ	未定	ETC	
263	1999年	Knights of GENESIS	エスコット	未定	S・RPG	
264	1999年	Pixygarden	エスコット	未定	SLG	
265	1999年	ロビン・ロイドの冒険	ガスト	未定	AVG	
266	1999年	ジャングル パトロール	カルチュア・パブリッシャーズ	未定	STG	
267	1999年	鬼眼城	講談社	¥5800	AVG	
268	1999年	H.A.E.～BEELZEBUB～	GMF	¥5800予定	RCG	
269	1999年	ガンホーブリゲイド	トミー	未定	SLG	
270	1999年	エースコンバット3 エレクトロスフィア	ナムコ	未定	STG	
271	1999年	STAR IXIOM(スターイクシオン)	ナムコ	未定	STG	
272	1999年	逮捕しちゃうぞ(仮)	パイオニアLDC	未定	AVG	
273	1999年	Dear Friends	ビジュアルアーツ	¥5800	SLG	
274	1999年	蜃気楼回廊	プレステージ	¥5800	AVG	
275	1999年	ぱーむたうん	毎日コミュニケーションズ	¥4800予定	TBL	
276	1999年	バトルシップヤマト	ロックウェルインターナショナル	¥3800	STG	

●発売日未定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載ページ
277	未定	厄惨	アイディアファクトリー	¥5800予定	AVG	
278	未定	インターナショナル ラリー チャンピオンシップ	アスキー	未定	RCG	
279	未定	トリフェルズ魔法学園 初等部	アスキー	未定	AVG	
280	未定	魔道霊士シュオン	アスキー	¥6800	RPG	
281	未定	リングライズ	アスキー	¥5800	ACT	
282	未定	ぼのぼーど	アミューズ	¥4800	TBL	
283	未定	デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ(仮)	イマジニア	未定	ETC	
284	未定	NEUES(ノイエス)	エスコット	未定	SLG	
285	未定	White Diamond(ホワイトダイアモンド)	エスコット	未定	SLG	
286	未定	ドラゴンクエストⅦ	エニックス	未定	RPG	
287	未定	メルクリウスプリティ	NECインターチャネル	未定	SLG	
288	未定	メイン・ローター(仮)	エフコンピュータエンターテイメント	¥5800	STG	
289	未定	Jリーグ エキサイトステージV1	エポック社	未定	SPG	
290	未定	サーキットの狼Ⅱ モデナの剣	エム・ティー・オー	未定	RCG	
291	未定	トロンにコブン	カプコン	未定	ACT	
292	未定	シェラザード伝説 黄金の帝国(仮)	カルチャーブレーン	未定	RPG	
293	未定	飛龍の拳コレクション(仮)	カルチャーブレーン	¥5800予定	ACT	
294	未定	ARKS1000	クレフインベンション	未定	AVG	
295	未定	ZillO'll	コーエー	¥6800予定	RPG	
296	未定	あいたくて…～your smiles in my heart～	コナミ	未定	SLG	
297	未定	ときめきメモリアル2(仮)	コナミ	未定	SLG	
298	未定	ハーレムビート	コナミ	未定	未定	
299	未定	GRUDA	サイバーテックデザイン	未定	SLG	
300	未定	DOOPERS	サイバーテックデザイン	未定	RCG	
301	未定	FENSER	サイバーテックデザイン	未定	SLG	
302	未定	PROJECT CHAOS	サイバーテックデザイン	未定	STG	
303	未定	HEART OF DARKNESS	サミー	¥5800	ACT	
304	未定	キメろ!ヒーロー学園!!	CSCメディアート	¥5800	SLG	
305	未定	バーチャルリモコン(ヘリパートⅠ)	スリーディ	未定	ETC	
306	未定	ハイパーツアー	スリーディ	未定	ACT	
307	未定	オメガブースト	SCEI	未定	STG	
308	未定	Captain Blasto(キャプテンブラスト)	SCEI	¥5800予定	AVG	
309	未定	ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	SCEI	未定	PZG	
310	未定	ポケ単・ポケ熟(仮)	SCEI	未定	ETC	
311	未定	ワンダラーショック～1950アメリカンドリームズ～	SCEI	未定	TBL	
312	未定	ラグナキュール・レジェンド	SME	未定	RPG	
313	未定	駄菓子屋キッド	たき工房	未定	AVG	
314	未定	Q極クイズ こたえてプリーズ	Tears	未定	PZG	
315	未定	爆弾小僧 スクープ・ザ・キッド(仮)	Tears	未定	AVG	
316	未定	LOVE GAME'S plus～かなり対戦テニス～(仮)	Tears	未定	SPG	
317	未定	ガンコンゲーム(仮)	ナムコ	未定	STG	
318	未定	ドラゴンヴァラー	ナムコ	未定	A・RPG	
319	未定	人鳥流(じんちょーる)	日本システム	未定	ETC	
320	未定	タイブレーク	バティ	未定	SPG	
321	未定	リアルロボット戦線	バンプレスト	¥6800予定	S・RPG	
322	未定	オーガリアン～亜人伝～(仮)	ビジュアルアーツ	未定	RPG	
323	未定	LIPROS(仮)	ビジュアルアーツ	未定	ACT	
324	未定	クロックタワー3	ヒューマン	未定	AVG	
325	未定	バックガイナー ～よみがえる勇者たち～完結編「そして、明日へ」	ピング	¥5800	SLG	
326	未定	猿田彦の暗号	フォーツーツー	未定	???	
327	未定	ぱいるあっぷ・まーち	ブロシードユニ	¥5800	SLG	
328	未定	ガルル～ライティング レヴォリューション～	メサイヤ	未定	RCG	
329	未定	重装機兵ヴァルケン2	メサイヤ	未定	STG	
330	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	ACT	
331	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	ACT	



横、逆、縦に変化するスクロール！



迫力の超美麗ムービーシーン！





IN STORES NOW
The seed you sow does not come to life
unless it has first died.
FAVORITE DEAR
フェイバリットディア
勇者を育てる育成SLG。
敵を勇者達に討伐させていく戦略SLG。
勇者達を導きながら
物語を進めていくRPG。
三タイプのゲームを一度に遊ぶ、
複合型シミュレーション。
定価5,800円(税別)
フェイバリットディア音楽CD連続リリース！
『When There's a Will, There's a Way』
出演声優１６人によるコンセプトソング
歌：F.D.
KICA-5025　価格1,407(税込)
発売中
『オリジナル サウン　ドトラック』
KICA-5026　価格3,059(税込)
3月5日発売
発売元：NECインターチャネル株式会社 ミュージックメディアグループ
お問い合わせ：(03)5440-0756

電撃PlayStation Vol.101
平成8年2月27日第三種郵便物認可 1999年3月26日発行(隔週金曜日発行)第5巻第8号通巻97号
発行人／塚田正晃 編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101-8305東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 角川書店 〒102-8177東京都千代田区富士見2-13-3 TEL.03(3238)8605／営業
定価490円 本体467円

T1124484030496

©Media Works 1999 印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌24484-3/26